BUNLARI DA İNCELEDİK: TUHAF KAFALAR İÇİN TUHAF OYUNLAR

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ağustos 2014/08 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 82 • ISSN: 1307-8933



DOSYA

UTANGAÇ DOSTLARIMIZ: UFOLAR

#oynageç

NEDEN HİÇBİR ŞEYİ BEĞENMİYORUZ?

+

DIVINITY: ORIGINAL SIN

İŞTE BU SÜRPRİZ OLDU!

BU OYUN ÇOK CANLAR YAKACAK!

MORTAL KOMBAT X



PLANTS VS ZOMBIES: GARDEN WARFARE ★ FIFA WORLD CUP 2014 ★ ULTIMATE STREET FIGHTER IV
TRANSFORMERS: RISE OF THE DARK SPARK ★ SNIPER ELITE 3 ★ GRID AUTOSPORT ★ SHOVEL KNIGHT



PlayStation®Plus
OYUNCULAR BURADA







TEK ÜYELİK, ÜÇ SİSTEM

Tek bir üyelik ile PS4™, PS3™ ve PS Vita'da PlayStation®Plus'ın tüm avantajlarının tadını çıkar.



ÇEVRİMİÇİ ÇOKLU OYUNCU

PS4™'de oyuncuyu içine çeken çevrimiçi çok oyunculu deneyimlere özel erişim keyfini yaşa.



HIZLI OYUN KOLEKSİYONU

Üyeliğin süresince her ay PS4™, PS3™ ve PS Vita'da en beğenilen oyunların sahibi ol.

*En beğenilen niteliği için 70 üstü meta-critic puanı baz alınmıştır.



ÇEVRİMİÇİ DEPOLAMA

Kaydettiğin oyunları yedekle ve kaldığın yerden devam et - arkadaşının evinde, onun PS3™'ünde veya PS4™'ünde olsan bile.



ÖZEL ERİŞİM

Yeni demolar ve resmi beta denemeleri için sıranın en önüne geç.



BÜYÜK İNDİRİMLER

Düzenli güncellenen PlayStation®Store tekliflerinin ve hediyelerinin keyfini çıkar.



PlayStation®

BUNLARI DA İNCELEDİK: TUHAF KAFALAR İÇİN TUHAF OYUNLAR

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ağustos 2014/08 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 82 • ISSN: 1307-8933



PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE

BEZELYELERİ KUŞANIN! SAVUNMA VAKTİ GELDİ

THE FALL ★ FIFA WORLD CUP 2014 ★ SHOVEL KNIGHT ★ GRID AUTOSPORT ★ SNIPER ELITE 3
ULTIMATE STREET FIGHTER IV ★ TRANSFORMERS: RISE OF THE DARK SPARK

OYUNGEZ

26
Mortal Kombat X
Ağız burun kırmanın yetmediği, iç organlara hassas müdahalenin mühim olduğu dövüş dünyasına hoş geldiniz.

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

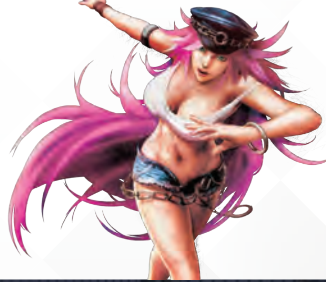
İNCELEMELER

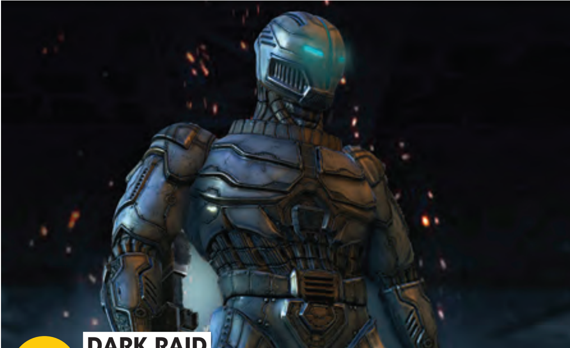
ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL





62 **DARK RAID**
Her ne kadar Türk oyunu olsa da, içeride göreceklериniz tadınızı kaçırabilir. Hüzün dolduk, ne yapalım.



60 **THE FALL**
Boş duvara bakıp düşünmeye hazır olun.



46 **SNIPER ELITE 3**
Şu yavaş çekimde X-Ray kurşun efekti ilk 12451 seferde iyiydi, kabul. Ama artık siz de sıkılmadınız mı?

ER'DE BU AY

AĞUSTOS 2014



78 **UTANGAÇ DOSTLARIMIZ UFO'LAR**
Yalnızlıktan sıkıldığımız için Dünya dışındakilere göz diktik. Ne olmuş yani, kaynaşma delisiyiz işte.



48 **PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE**
İsim benzerliğini geçin, Call of Duty'nin tahtını sallayacak oyun yapmışlar!.. Anlayana!!

104 **SON JETON: ROLLER COASTER TYCOON**
Lunapark işletmek eğlenceli mi sanıyorsunuz? Yok öyle bir dünya...



40 **Divinity: Original Sin**
İnsana "hep yanlış ata oynadım, neden?" diye derin derin düşündürten sürprizlerden biri daha.

HOŞ GELDİNİZ...

Hayat bayram olsa...



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Ama değil işte. Hayat bayramda bile bayram gibi değil. Çünkü en temel değerleri bile paylaşmayı beceremeyen insan türünün kontrolünde dünya. Yine de umutlarımızı canlı tutmak zorundayız, şeker gibi bir bayram dileyerek başlıyoruz yeni sayıya.

Yılın en oyunsuz ayını geride bıraktık. Dergiyi erken bitirme telaşı içindeyken son dakikada elimize geçen The Last of Us Remastered'ı da listeden çıkarınca Ağustos'un oyun menüsü biraz kuru fasülye - pilav dışındaki seçeneklerin şaibeli olduğu esnaf lokantalarındakine benzedi. Ama ben böyle kesat ayları seviyorum, oyun incelemelerinin bütün sayfaları yutmadığı zamanlarda içimizi dökecek daha çok yerimiz oluyor. Aylarca ertelediğimiz bazı sayfaları nihayet dergiye taşıma fırsatı buluyoruz bir de. Bu ay ikisini de yaptık; ne zamandır beklettiğimi hatırlamadığım UFO dosyamız da, yapımcıları bırakıp oyuncuları çekiştirdiğimiz #OynaGeç sayfalarımız da aradan çıkmış oldu.

Gerçi bir yandan da mutlaka sizle de paylaşmak istediğimiz başka ilginç olaylar gelişiyor. Özellikle birkaç aydır oyun basınının büyük bir iştahla gündemde tutmaya çalıştığı ve "skandal" etiketini bastığı Crytek konusunu yazmak istiyoruz. Yeri ve saati denk düşünce, eleştirdiği diğer mecraların kopyasına dönüşen oyun basınını tartışmanın vakti geldi çünkü.



forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

REWARD $ 15,000

WANTED



UMUT YANIK

TAM 19 ADET OKUR MEKTUBU VE 25,000 KARAKTER (WITH SPACES) YAZIYLA ORTALARDAN KAYBOLAN YAZARIMIZ UMUT YANIK'I GÖREN YA DA ONLINE YAKALAYAN OKURLARIMIZA DUYURUMUZDUR! SELAM OGZ SAYFALARINI BULUP GETİRENLER ÖDÜLLENDİRİLECEKTİR.



Hayalet Gemi

Sarp Kürkcü
sarp@oyungezer.com.tr

Lüzumsuzluklar Ajandası

Çevremizde bulunmasına izin verdiğimiz kişi ve nesnelerin etkisinden kolay kolay kurtulamayız aslında. Bu sadece fiziksel değil, bizler için dijital çevre için de geçerli. Yanınızdakilerin konuştukları, inandıkları, haklı ve haksız gördükleri bir şekilde iz bırakır sizde. Dedem, ara sıra *"Önemli olan kirlinin arasında temiz kalabilmektir"* derdi. Bana hep çok saçma gelmiştir bu laf. Çünkü o ortamda temiz kalabilmenin tek yolu asla ama asla temas etmemektir. Başka şansınız yoktur. En ufak bir iletişim, sizde küçük ya da büyük bir iz bırakıverir hemen.

23 Haziran'da, bana etkilerinin kötü olduğuna inandığımdan Facebook hesabımı kapattım. Ardından da bir türlü başlayamadığım *Cosmos*'un bölümlerini topladım. Amacım, çevremi saran o örümcek ağlarını yırtıp sessizliği bulmak ve yeni, daha kaliteli bir set yaratmaktı.

> "SOSYAL MEDYA DÖNGÜSÜNÜN İÇERİSİNDE FAZLACA VAKİT GEÇİRİNCE, SAHİL KENARINDA ÇEKİLEN SELFIE'NİN BENİM UMURUMDA OLMADIĞINI BİR ŞEKİLDE UNUTMUŞUM."

Ben sosyal medya kıyılarını terk ederken daha cumhurbaşkanı adaylarının hepsi açıklanmamış, bugünün çatışma haberleri alevlenmemiş, garip örgütler cinsiyetçi propagandalarına tam gaz yüklenmemişlerdi. Zaten 1 yıldan fazladır evime TV kanalı sokmayan ben ana haber akışımı kapattım, kendimi *Cosmos*'un maceralarının kucağına bıraktım usulca.

Hayatımda, çok tanımadığım insanların hayatlarının, tükettikleri şeylerin yansımalarının ve sözde "eğitimli görüşleri"nin aslında ömrümden ne kadar ömür götürdüğünü daha önce fark etmemişim. Herkesin kişisel yaşamı kendinedir, zaten ilk günden beri başkasının özel hayatıyla neden içli dışlı olunması gerektiğine anlam verememiştim. Ama sosyal medya döngüsünün içerisinde fazlaca vakit geçirince, sahil kenarında çekilen selfie'nin benim umurumda olmadığını bir şekilde unutmuşum. O selfie'nin bana bir şeyler ifade etmesine dair geliştirdiğim anlamsız bir refleks varmış. Beğenmeliyim, yorumlamalıyım, üstünde düşünmeliyim. Kısaca benim için var olmalı o. Ama gerçekten olmalı mı?

Sonra gidilen fasılların sohbetlerinden sosyal medyaya sızan cümleler, yenen yemeklerin fotoğrafları, menülere bakarken farkında değilmiş gibi çekilen pozlar, ilk kez pasta görmüş gibi üstüne üşüşen tüketim hayranı insanlar. Diyorum ya aslında, "bana ne" bunlardan? Ama farkında olmadan, tenimin altına yerleşen bir virüs gibi tepki vermem gerekiyormuş gibi hissetmişim bunca zaman.

Son olarak da "ciddi" tartışmalar...ah o ciddi tartışmalar yok mu. Hepimiz, o kadar fazla kendi bilgimize ve konulara dair temellerimize güveniyoruz ki sosyal medyada eleştirel yüzümüzle sorunlar çözüyoruz. Arada birkaç tane kişisel temelleri olan şeyler çıkıyor, onları kenara ayırıyorum. Zaten kişiselidir bende doğru olan, toplumsal hakkında atıp tutmak bu kadar kolay olmamalı. Ama İstanbullu, Reyhanlı'yı oradakinden daha iyi biliyor sanki. Soma'daki muhabirin lafları arada ucundan değişiyor, daha dramatik olduğundan sosyal medya cinleri tarafından orijinaline tercih ediliyor. Sonra bir bakmışsınız, hiçbir şey üretmeyen bir tomar insan sadece eleştiriyor, eleştiriyor, eleştiriyor...

Tabii bunda benim çevremin yapısı da çok etkili. Endüstriyel tasarım mezunu olmama rağmen sosyal medya çevrem nasıl şekillendiyse, üretmekten çok tüketmeyi seven insanların arasında kalmışım. Nadiren "bakın böyle şeyler var, okuyun / dinleyin / izleyin" diyen insanlar bulunurken gördüklerim hep yukarıda eleştirdiklerim çevresinde dönüyor. Bu konuda kabahati kendimden başka kimsede bulamam. Demek ki çok kötü seçimler yapmışım bir yerlerde, çevrem feci halde tüketime odaklı olmuş.

Neyse, en azından bir ay kadar Facebook'suz kalarak hayatımı onsuz idame ettirmeye alıştım tekrar. Kapanışın öncesine göre hayatımdaki yeri, oradaki insanların dijital kimlikleriyle birlikte, çok farklı bir noktada. Ayrıca *Cosmos*'un bana aşıladığı umudu son birkaç yılda aşılayan hiçbir şey olmamıştı. Hayatta görmeye değer şeylerin lüks cafe'lerde yenen waffle'lardan ya da böcek gözü boyutunda gözlüklerle poz verilen Instagram fotoğraflarından fazlası olduğunu ara sıra hatırlamak gerekiyormuş. Çünkü bir şekilde bunlarla doluyor yaşamımız, kıskıvrak olana kadar fark edemiyoruz bazen.

Hafif bir kapanış için; her yere "Connect with Facebook" demenin ne kadar kötü bir şey olduğunu da anladım. Kulağınıza küpe: Yapmayın. Varınızı yoğunuzu bir platforma bağlamayın, tüm yumurtaları tek sepete koymayın yani.





Kör Saatçi

Furkan Faruk Akıncı

faruk@oyungezer.com.tr

Duvar

***GECE YARISINDAN ÖNCE OKUMAYIN.**

Otobüs o gün her zaman olduğundan daha sıkışıktı. Zaten bütün gün ofiste canı çıkıyordu, hele bir de bu sıcakta otobüste 40km yolu ayakta gitmek iyice canına ot tıkıyordu. Ali 30 yaşlarında, bir reklam ajansında çalışıyor ve her gün tepesinde bir şeylerin rengini açıp kapamasını söyleyen uyuz müşterilerle boğuştuktan, hiçbir şey beğenmeyen patronunun ağız kokusunu çektikten sonra kemiksiz 2 saatlik otobüs yolculuğu sonunda evine varıyordu. O gün de buna bir istisna değildi; akşam yemeği bile yiyecek hali kalmamıştı ve tek düşündüğü bir duş alıp sızmaktı.

Eve geldi; yılanın derisini değiştirmesi gibi tek parça halinde tüm kıyafetlerinden bir hamlede sıyrılıp duşa girdi. Evi çok rutubetliydi, o yüzden havlular sürekli ıslak gibiydi. Zaten çıktıktan sonra eşofman dahi giyemeden havlularla uyuyakaldı. 15 dakika sonra göğsünde bir çarpıntıyla uyandı. Hani siz de yaşamışsınızdır belki, insan çok yorgun olduğu günlerde daha bir huzursuz uyur. Ali de sürekli uyumakla uyuyamamak arasındaki o sinir bozucu çizgide yatakta iyice rahatsız hissetmeye başlamıştı. Ali'de bir de huzursuz bacak sendromu vardı. Bazen bacakları kendine ait değilmiş gibi hisseder, onları kesmek isterdi. Yine o tuhaf karıncalanma hissi gelmişti.

5 dakika uykuya dalıyorsa 1 saat boyunca kendini tekrar uyumaya zorluyordu. İçine bir huzursuzluk düştü. Camdan içeri vuran sokak lambasının ışığı, spot lambalarının tiyatro sahnesinde bir bölgeyi aydınlatması gibi Ali'nin yatağının karşısındaki duvarı aydınlatıyordu. Duvardaki çatlaklara gözü takıldı. Sanki kendi kendilerine uzayıp kısalıyor gibiydiler. O sırada duvarın ardındaki yaşlı komşusunun güçlü öksürük seslerini duymaya başladı. 70 küsur yaşındaki Osman amca 50 senelik sigara tiryakisi olarak uzatmaları oynayan aksi bir ihtiyardı. Sabaha kadar bir yandan dolanır, arada da bir sigara tellendirirdi. Ali duvarın öte yanında sürekli öksüren ve altındaki eski parke zemine terliklerini sürterek yürüyen Osman amcanın seslerini dinliyordu. Bir süre sonra sesler giderek sıklaşmaya ve daha yakından gelmeye başladı. O sırada dışarıdan pat diye bir ses geldi ve sokak lambasının ışığı gitti. Ali zifiri odada kalakalmıştı.

> “CAMDAN İÇERİ VURAN SOKAK LAMBASININ IŞIĞI, SPOT LAMBALARININ TİYATRO SAHNESİNDE BİR BÖLGEYİ AYDINLATMASI GİBİ ALİ'NİN YATAĞININ KARŞISINDAKİ DUVARI AYDINLATIYORDU.”

Şöyle bir yatağında doğruldu, gözlerini karanlıkta görebilmek için karşısındaki duvara sabitledi ve aniden Osman amcanın terlik ve öksürük sesleri odanın içinde yankılanmaya başladı. Fakat terlik sesleri yatağın bir sağından, bir solundan geliyor ve yaşlı adam sanki Ali'nin başının üzerinden bir yerden yüzüne ve alnına doğru öksürüyordu. Ali korkudan kan, ter içinde kalmış; ağlayacak hale gelmişti. “Git... git” diye cılız bir ses çıkardı ve başucundaki telefonun ışığını odanın içine doğru tuttu. Sesler yine duvarın öte yanına gitmiş ama duvardaki çatlak büyümüştü. Sanki dikkatle arasından baksa duvarın diğer tarafını görebileceği kadar bir delik vardı ama içi çok karanlıktı.

Telefonun ışığını yatağından çıkmadan duvardaki deliğe doğru tuttu ve içeride bir şeyin kıpırdadığını fark etti. Odanın ışığına uzanması için bir adım atması yeterliydi ama korkudan kıpırdayamıyor, olduğu yerde soğuk terler döküyordu. O sırada öksürük ve terlik sesleri kesildi ve duvardaki beş santimlik çatlağın içinden Osman amca başını uzattı. Gözleri uzamış ve sararmış gibiydi. Anlamsızca odanın içine bakıyordu. Sanki Ali'yle ilgili değil, odanın içinde başka bir şey arıyor gibiydi. Osman amca ağzını açıp bir şeyler söyleyecek gibi olduysa da sadece “öğagö, gığam” gibisinden anlamsız gırtlak sesleri döküldü ağzından. Ali duvardaki küçücük çatlaktan başını uzatan yan komşusunun insan olmadığının farkındaydı. Ama sanki onu görmüyor gibiydi. Osman amca sürtüne sürtüne deliğin içinden geçmeye başladı. Başı dışında bedenin geri kalan kısmı bir kağıdı andırıyordu ve çırılçıplaktı. Çok yavaş ve zorlanarak da olsa duvardan geçti ve yere düştü. Ali'nin hatırladığı kadarıyla Osman amca 1.70 civarlarında bir adamdı ama duvardan geçen garabet en fazla 70 santimlik bir yaratıktı. Bir anda hızlanan tuhaf varlık aniden dört ayağıyla tavana tırmandı. Hala garip sesler çıkarmaya devam ediyordu.

Korkudan kıpırdayamayan Ali çığlık atmaya çalışıyor ama sesi çıkmıyordu. Adeta felç olmuştu. Osman amcayı andıran tuhaf varlık, yaşlı adamın başını taşıyor ama geri kalan bedeni pek bir şey andırmıyordu. Tavandan aniden Ali'nin üzerine atlayıp kasıklarından başlayarak bacaklarını kemirmeye başladı. Ali felç halde şaşkın gözlerle Osman amcaya bakarken, tuhaf yaratık kopardığı bacağı kendi bedenine geçirmeye çalışıyordu. Bir hayvanı andıran hareketlerle bir yandan bacağa sahip olmaya çalışırken bir yandan inliyordu: *“öğağö, gığam.”*



E3'te oyunlara dair büyük bombalar patlayıp, çoğunu 2015'e atınca Gamescom'a kadar soluklanalım dedik. Kolluklar giyile!

İşte Yeni Nesil Dedirtecek "O" Şey

E3'e şöyle bir dönüp baktığınızda, yaratıcı ya da "Nasıl yaniii-eeaa!" dedirtecek pek bir yeniliğin çıkmadığını fark edersiniz. Konsollar çıktı, sanal gerçeklik şimdilik aynı teknoloji demolarıyla olduğu yerde duruyor (ama çok karizmatik, o ayrı) ama bu kadar. Oyunların grafikleri çok başarılı, gördüğümüz insan sayısı daha fazla işte. Elimizde olanların daha fazlası yani.

Ama şimdi derin bir nefes alın, çünkü **Square Enix** kapalı kapılar ardında daha ciddi, 2014'te garip tepkiler vereceğimiz bir iş peşinde. *Project Flare*, bize Skyrim'in 17 katından daha büyük alanları özgürce gezebilmenin imkânını sunuyor. Evet, bir ucundan diğer ucuna koşarken ömrünüzü tükettiğiniz o Skyrim'den bahsediyorum.

Şimdilik sadece geliştiricilere ve olası iş ortaklarına gösterilen bir şey Project Flare, daha doğrusu bu harita ölçeğinde yapabildikleri. Çünkü ilk kez 2013 Kasım'da karşımıza çıkmıştı ve büyük iddiaları olsa da dolu dolu bir gösteri sunamamıştı. Ama bu sefer "ne" yaptığını daha iyi anlayabiliyoruz. Ha yine de tümüyle çözdüğümüzü sanmayın, işin teknik kısımları tam bir muamma.

Skyrim'in 17 kat büyüklüğünde bir haritaya sahip olmak değil burada önemli olan. Bu haritanın tek bir seferde renderlandığı, her yerden ulaşılabilir olduğu ve herhangi bir şekilde fazlara ayrılmadığı gerçeği. Yani 600,000'den fazla ağaç, yüzlerce hayvan sürüsü, dağlar, tepeler ve daha fazlası.

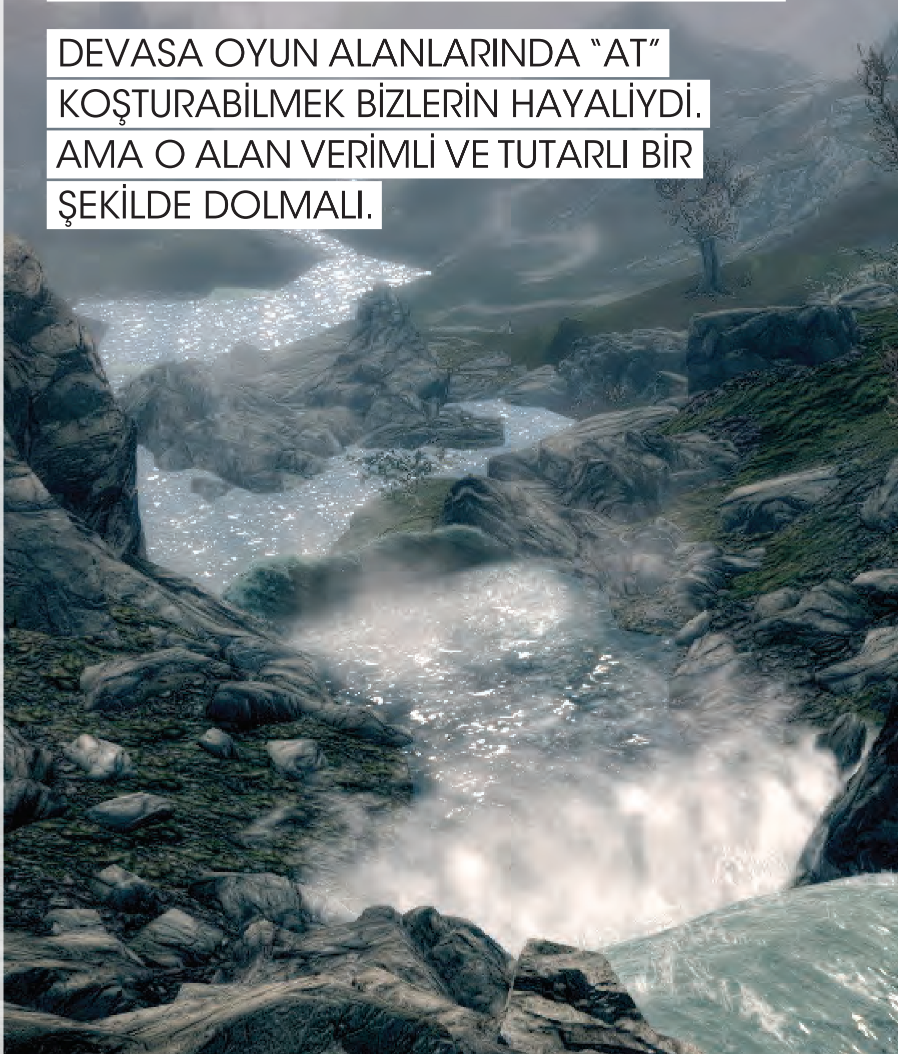
Kapalı kapılar ardında yapılan sunumda insanların bu alanda özgürce gezmelerine de izin verilmiş. İçerik olarak çok etkileyici olmasa da tüm alanın altı ayda iki programcı ve bir sanatçı ile yapılması etkiyi artırıyor. Yani *Project Flare*'ın temel aldığı sistem aynı zamanda harita yaratımı konusunda da geliştiricilerin yüzünü güldürebilir. Üstelik neredeyse hiç pop-in (uzaktaki bir objenin hızlıca renderlanıp bir anda ortaya çıkması) ya da kalitesiz kaplamadan kaliteliye geçiş gibi süreçler demoda görülmemiş.

Ama bu teknolojinin şu anki PC ya da konsolunuzda harikalar yaratacağını düşünmeyin. En azından internet bağlantısız. Çünkü *Project Flare* sunucu ve süperbilgisayarların çalışma alışkanlıklarını değiştirecek. Yani bu devasa alanlar DVO'larda ya da çevrimiçi büyük test alanlarında olacak. Ama biz oyuncular bu teknolojiden mahrum kalmayacağız. Sonuçta ortalama bir bilgisayarın (ya da bu nesildeki konsolların) *Project Flare*'ın sunduğu oyunların altından kalabileceği söyleniyor.

Hakkındaki detayları ve arkasındaki teknolojiyi merak ediyoruz ama en azından birilerinin çıtayı yükseğe taşıdığını görmek güzel. Ama dikkat, ne olur o devasa haritanın içi anlamlı şeylerle dolsun. Yoksa dağa taşa bakıp ne yapacağız? **-Sarp**



DEVASA OYUN ALANLARINDA "AT" KOŞTURABİLMEK BİZLERİN HAYALİYDİ. AMA O ALAN VERİMLİ VE TUTARLI BİR ŞEKİLDE DOLMALI.



League of Legends Türkiye Büyük Finali 2014

Daha büyüğü yapılana kadar, en büyüğü budur

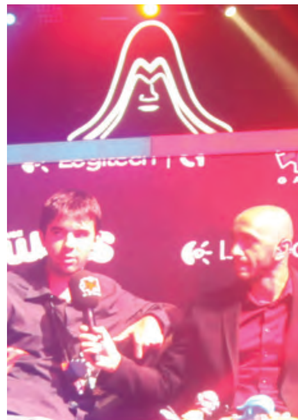


MOBA'nın ve eSpor'un yükselişine istediğiniz kadar kayıtsız kalabilirsiniz. Bunu herhangi bir eleştiri ya da kınama tonuyla söylemiyorum. Kendimden yola çıkıyorum. Şahsen MOBA'ları görmemek için elimden geleni yaptım. Bana en başında video oyunlarına, bir kendini ifade etme biçimi olarak oyun anlatımına yönelme sebebimi hatırlatıyor çünkü. Ligleri, spor etkinliklerini, çekişmeyi falan seven bir bünyem yok. Ben co-op seven adamım.

Ama Türkiye'de yapılmış en büyük oyun temalı etkinlik bir MOBA'dan, hatta tüm dünyada en çok oynanan oyun olan *League of Legends*'tan gelince heyecanlanmama gibi bir şansınız yok. Diyorum ya, en yakın örneği benim bunun.



12 Temmuz'da İstanbul Ülker Sports Arena'da Türkiye Büyük Finali'nde dananın kuyruğu koptu çünkü. Evet koptu, 10 bin civarında izleyicinin her bir *"KATLİAM"* yazısında, her bir *"DURDURULAMIYOR"* başarısında kopardığı kıyametin kalbinizi hızlandırmaması imkânsız. Bir tarafta **Dark Passage** taraftarları, diğer tarafta LoL'de DP'nin tekelinden yorulmuş insanlar. Aralarında Team Turquality taraftarları da var, **WF** de, **HWA** da. Ama aslında yapılan her hamlede tek bir şey için tezahürat yapılıyor: *League of Legends*. Çünkü bu kadar büyüğü, bu kadar heyecanlı olanını buraya bir tek Riot Games getirdi.



Toplamda dört maçlık bir serinin içinde kavrulduk TBF'de. İlk iki maçı soluksuz bir şekilde aldı DP. Öncesinde **Team Turquality**'nin kaptanı LongB'nin gözdağı veren konuşmasına rağmen o iki maç kayıp gitti. Agresif oyun tarzıyla genelde zokayı yutan TT, cevabı üçüncü maçta verdi. O ana kadar skorun gidişatına dair tahminler DP'nin lehineyken TT'nin her bir hamlesinde salonun inleyişini duymanız lazımdı. Ama sakın buradan DP'ye karşı duyulan bir nefret olduğunu sanmayın. Dedim ya, insanlar tekelden hoşlanmıyor, değişiklik istiyorlar. Ama TT'nin zafer sevinci ne yazık ki kısa sürdü, DP ilk iki maçtaki performanslarına dönüp son maçı da alarak 3-1'lik skorla *Türkiye Büyük Finali*'nin şampiyonu oldu.

Burada final maçlarına eşlik eden başka etkinliklerden bolca bahsetmeyi de isterdim, belki de en büyük sıkıntı o konudaydı. Mevsim finallerine bir zamanlar dahil olan cosplay yarışması, artık yok. Üstelik TBF'de bile yok. Ama **Volkan Sanda Carpe Drum** tarafından şampiyon seçim melodilerinden birini dinleyicilerle paylaşan etkileyici bir sahne şovu yapıldı. Üzücü olan, bunun bahsedilebilecek tek (ama keyifli) olay olmasıydı. Onun dışında sadece maçlar, arasına sıkıştırılan röportajlar ve tanıtım videoları bekliyordu bizleri.



Yine de **Riot Games**, Ülker Sports Arena'yı 10 bin civarında oyuncuyla doldurarak yeri göğü inleten bir etkinlik yapılabileceğini kanıtladı bizlere. Peki sırada neresi var? Ülke Müdürü Hasan Çolakoğlu *"Uluslarası Uzay İstasyonu"* diyor, biz de şimdilik bu espriye gülüyoruz. Ama bundan beş sene önce eSpor için böyle bir etkinliğin Türkiye'de yapılacağı söylenseydi, ona da gülerdik. Tamam tamam, ilkinin espri olduğunun farkındayız ama, ana fikri anladınız siz işte. **-Sarp**

THE SIMS 4 İÇİN BAHANELER BAŞLADI!

Eğer geçen ayki E3 dosyamızda The Sims 4'e dair izlenimlerimizi okuduysanız, oyundan havuzların ve küçük çocukların çıkarıldığını öğrenmişsinizdir. Tahmin edeceğiniz üzere bu olay Sims hayranlarını biraz üzmüş durumda. Çocuk öğesi, kendisine yaşam simülasyonu diyen bir oyun için kenara atılamayacak kadar büyük bir kayıp aslında. Ama asıl bomba, The Sims'ten beri oyunun parçası olan havuz sefasının çıkarılmış olması. Çünkü çocukluk kısmı belki geri dönmeyebilir ama havuz büyük ihtimalle DLC ürünü olacak.

İşte bu konuda EA'den ara ara açıklamalar geldi Temmuz boyunca. İlk önce blog mesajlarında bu eksikliği büyük bir şey değilmiş gibi sunmaya çalıştılar ve tahmin edeceğiniz üzere insanlar yemedi.

Daha sonra EA, şansını oyunun diğer özelliklerini öne sürerek kullandı. Yeni duygusal Sim'lerimizin nasıl da çocukları aratmayacağını, Create A Sim ile istediğimizi yaratabileceğimizi anlattılar. Havuz yerine daha detaylı inşa seçenekleriyle gönlümüzü almaya çalıştılar.

Hayır, oyun çıkıp üçüncü ek paketinde havuzu bize sunduğunda çoğumuz unutmuş olacağız bunları. Yine satacak o paket. En çok o sinir ediyor aslında bizi.

GAMESTOP OYUNLARA ÇÖKECEK

Şimdi haberdeki GameStop ismini görüp de "Yeaaaa bizi ilgilendirmez bu şimdi" demeyin. Çünkü işin ucunda sadece satış değil, geliştirme aşaması da var.

GameStop, özellikle ABD'de oyunları alabileceğiniz, takas edebileceğiniz en ünlü mağaza zinciri. Hatta oyunlara dair haberlerde "GameStop'tan ön sipariş verene ekstra içerik, ekstra şapka, silah"... gibi cümleler okumuşsunuzdur kesin. İşte, artık o içeriklerin miktarı artsın diye GameStop oyunun geliştirilme aşamasına da maydanoz olacakmış.

GamesBeat'te çıkan habere bakılırsa, GameStop, oyuncuya (müşteriye?) daha lezzetli havuçlar uzatmak üzere yapımcılarla birlikte çalışmak istiyormuş. Bu havuçlar daha çok ekstra içerik şeklinde olacakmış. Ama bu içerik sadece ekipman, harita ya da bir şapka olmayabilir. Ciddi oynanış özelliklerine de el atma niyetindelermiş.

Eh, zaten Türkiye'de hiç olmadığı düşünülürse, bizler oyunları zaten yarım yamalak oynayacağız demektir. GameStop seçeneği olan ama tercih etmeyenlerinse epey bir siniri bozulacak…



TWITCH YAYINCILARINA AKAN DELİ PARALAR

Geçen ay ünlü YouTuber PewDiePie'ın yıllık gelirinin ne kadar olduğunu duymuşsunuzdur. Duymamış olanlar için bir daha not düşeyim: 4 milyon dolar! HÖEEVET! HIAA!... Neyse.

Şimdi bu kadar yüksek meblağlardan bahsetmeyeceğim ama twitch.tv'de süregelen ilginç bir duruma dokunacağım. Özellikle World of Warcraft ve Hearthstone yayıncıları, bu aralar **gizemli bir kişiden** yüksek meblağlarda bağış alıyor. Amhai mahlasıyla bilinen bu kişiliğin kimlik bilgilerini hiçbir yayıncı vermiyor ama The Daily Dot'un çıkarımlarına göre geçen yıl 100.000 dolardan fazla bağış dağıtmış kendisi. Hakkında çıkan iki "bilgi" ise kim olduğunun bilinmesini istemediği ve bir petrol şeyhi falan olmadığı.

İnsan doğal olarak zamanında çulsuz olan ama köşeyi döndükten sonra diğerlerini unutmayan bir oyunsever olduğunu hayal ediyor Amhai'nin. Tabii bu tamamen bizim romantikliğimiz de olabilir. Bakalım.

GNÇ FEST'14

07 EYLÜL İTÜ KAMPÜSÜ / KAPI AÇILIŞI 13:00

gnctrkcll

PHARRELL WILLIAMS

RITA ORA

INNA

maNga

MODEL

MABEL MATİZ

ERBİL ELLEZ

ERİM ÖZSEN

BİLET SATIŞ: BİLETİX.COM / +90 (216) 556 9800

gnctrkcll TURKCELL ORGANİZASYON PERA EVENT biletix ticketmaster Türkiye SR SHOWCASEPR AKADEMİ ORGANİZASYON



ZAMAN ÇİZELGESİ

E3 fuarlarının popülerliği yadsınamaz tabii. Yine de ne kadar popüler olursanız olun, yanlış yaptığınızda desteğinizi kaybedersiniz. İşte örneği.

E3 2006
- Tarih: 10-12 Mayıs
- Katılımcı: 60.000

E3 2007
- Tarih: 11-13 Temmuz
- Katılımcı: 10.000

E3 2008
- Tarih: 15-17 Temmuz
- Katılımcı: 5.000

E3 2009
- Tarih: 2-4 Haziran
- Katılımcı: 41.000

E3 2010
- Tarih: 15-17 Haziran
- Katılımcı: 45.600

E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT

EĞLENCEYİ ALIRSAN, GERİYE NE KALIR Kİ? -Sarp Kürkçü

E3 2014 heyecanı bitti. Oyun firmaları, konsol ve donanım üreticileri, basın, kısaca sektörün her bir parçası bu sistematik, nerede ne açıklanacağı az çok belli sahne oyununu layığıyla bitirdi. Ama E3, her zaman bu kadar stabil ve kolayca anlaşılır bir yapıya sahip değildi. Bundan 10 yıl kadar önce, E3 az kalsın geri dönülmez bir hataya doğru yol alıyordu.

1990'ların sonunda, yeni bir esinti başlamıştı video oyun sektöründe. Otel süitleri kiralayıp groupie'leriyle takılan geliştiriciler henüz ortada yoktu belki ama özellikle çok tanınan yapımcıların kendine yakıştırdığı bir "rockstar" endamı gelişiyordu. Hollywood, havalı galalarıyla sükse yaparken video oyunları da payına düşeni almak istiyordu.

Santa Monica'da bir değil, birçok otelde ve bir adet uçak hangarında sürdürülen etkinlikte ulaşım tam bir baş belasıydı. Sadece resmi yayınlardan oluşan, blog yazarları ya da serbest muhabirlerin bulunmadığı oyun basını bir toplantıdan ötekine ulaşabilmek için kılı kırk yarmalıydı. İçerik konusunda da firmalar isteneni verememişti. Artık şaşaalı konferanslar yoktu, onlara eşlik edecek büyük oyun alanları da. Büyük bir fuar alanı olmamasının en büyük sıkıntısı da buydu işte: Oyuncuyu dışlayınca, ne yapılan röportajlar önceki etkiyi yaratabiliyordu ne de sadece basının oynadığı demolar. Basın bu işlerini zaten özel randevularla çözebiliyordu. Bir yayıncı ya da kendini kanıtlamaya çalışan bir yapımcı E3'e neden bir daha katılma ihtiyacı duyardı ki?

OYUN YAPIMCILARI GARAJLARINDAN ÇIKIP BİRER HOLLYWOOD YILDIZINA DÖNÜŞMENİN TADINA TAM VARMIŞTI Kİ ESA'DEN KÖTÜ HABER GELDİ...

İşte böyle bir ortamda yeşerdi E3. Kodlar kadar şovun da önemli olduğuna kanaat getiren oyun endüstrisi 1995'te Electronic Entertainment Expo, kısaca E3 ile kendi sahnesini kurdu. Işıklar, hayranlar, basın toplantıları, Los Angeles maceraları... Yılın bu zamanları dergi kapaklarında, yaptıkları oyunu değil kendi şık pozlarını görmek, garajdan çıkıp birer yıldıza dönüşen geliştiricilerin hoşuna gitmişti. Fakat nasıl olduysa, 2006'da Eğlence Yazılım Birliği (ESA) radikal bir karara imza attı. E3 artık herkesin erişimindeki geniş fuar alanında değil, bir otelin toplantı odalarında yapılacaktı. Etkinlikteki oyuncu katılımının iş ilişkilerine yeterli alan sunmadığına karar veren ESA, E3'ün özünde "iş" için olduğunu ve bu özelliğini geri kazanması gerektiğini belirtti. Artık stand kızları, ışıklı gösteriler olmayacaktı. Kapalı kapılar ardında görüşen yayıncılar ve ESA'in davetli listesine girebilecek kadar şanslı yapımcılar olacaktı sadece.

Los Angeles'tan alınıp Santa Monica'ya atılan E3 Media and Business Summit, tam da ismine yaraşır bir etkinlikti. Heyecanlı insanlardan seçilen ve izin verilen katılım 10,000 barajında kaldı ki, 2006 senesinde bu sayı 60,000 civarındaydı. Üstelik sayıdaki bu düşüş sadece ESA'in yaptığı kısıtlamayla alakalı değildi. Derhal anlaşıldı ki E3 baltayı taşa vurmuştu.

2008 yılında ESA istifini bozmadı ve etkinlik yine aynı şekilde gerçekleşti. Bu sefer katılımcı sayısı %50 daha düştü ve 5,000 seviyesine indi. Burada ilginç bir dengesizlik baş göstermeye başladı. Büyük yapımcıların markalarını tanıtmak için E3'e ihtiyacı yoktu. Basınla ilişkileri eskisinden farklıydı çünkü. Küçük yapımcılar ise bir önceki sene gibi "The Indie Games Showcase" alanına sıkışmayı ne kadar mantıklı buldu, tahmin edebilirsiniz. O nedenle 2008'in istatistikleri aslında ESA için bir aydınlanma oldu diyebiliriz.

2009 yılında E3 eski hâline ve eski topraklarına geri döndü. Los Angeles Convention Center'a tekrar yerleşen etkinlik, aynı şekilde firmalardan da destek aldı. Sony, Microsoft ve Nintendo güçlü birer konferansla karşımıza çıktılar. Wii'ye rakip olan Kinect ve PlayStation Move sahnede kendilerini gösterdiler. Daha önce oyuncu ölçeğinde değerlendirilen blog ve serbest basının alana tekrar alındığı bu etkinlikle birlikte E3 tekrar eski şöhretine kavuştu. Eğer o geri adım atılmasaydı, etkinlik içinde insanlara heyecanı birinci elden yaşatmak yerine donuk bir fuar alanıyla yabancılaştırılsaydı şu anda bir E3 konuşmuyor olabilirdik. Çünkü kabul etmek gerekir ki, hâlâ sektörde bir heyecan lokomotifine ihtiyaç var. Ve kabul etmeliyiz ki heyecan kalabalığı sever, tenhada durmaz.

E3 OLMASA DA OLUR (MU)

2006'daki değişimin ilk haberleri geldiğinde insanlar artık E3'ün, daha doğrusu büyük ve parlak ışıklarla bezeli fuaye alanlarının gerekliliğini sorgulamaya başladılar. Birkaç hafta önce THQ basını çağırıp kendi toplantısını yapmıştı, önceki aylarda Ubisoft da oyun basınını davet etmişti. Artık firmalar bu işi daha rahat, hatta çoğu zaman internet üzerinden yapıyorlardı. Böyle fuarlara artık ihtiyaç var mıydı?

Ama bu iki senede, özellikle Microsoft, Nintendo ve Sony'nin konferansları, ardından gelen satış rakamlarıyla pek örtüşmeyince oyun endüstrisinin bir heyecana, bir bayrak gemisine ihtiyacı olduğunu anlaşıldı. İleride belki E3 olmaz ama insanların hakkında gelecek her haberi heyecanla beklediği bir fuar sektöre yarıyor kesinlikle.

BAĞIMSIZLAR ZOR KURTULDU

2007 yılında, ESA'in yaptığı düzenleme bağımsız geliştiricileri de birazcık zorlamıştı. Bağımsızlar fuarda kendi başlarına bir yer bulamadılar. Ne de olsa henüz 2007 yılıydı, bağımsız oyunlar pek de ciddiye alınmıyordu ve cepler genelde boştu. Eğer ki IndieCade, International Game Developers Association hamle etmeseydi fuarda yer bulunamayacaktı.

Gerçi IndieCade'den Stephanie Barish ESA'in desteğini de esirgemediğini söylüyor bir röportajda. Ama 2007'de ESA'in "iş" planı da o kadar eski modadydı ki bağımsız geliştiricileri toparlayabilmek için IndieCade gibi başka kurumlara ihtiyaç duyuldu.

BİR ZAMANLAR COMDEX VARDI...

Bizler E3'ün eline doğmuş bir nesil olabiliriz ama aslında büyük bir oyun fuarı denince akla gelen en büyük isim Comdex'tir. Böyle bir etkinliğe yakışan şehir Las Vegas'ta 1979 yılında ilk kez kapılarını açan fuar 1990'ların sonlarında yavaş yavaş kan kaybetmeye başladı. 90'ların ortalarında 210,000 kişiye yakın katılımcı varken kapılarını kapattığı 2004 yılından hemen önce 40,000 kişiye kadar düşmüştü.

Bu makus talihin en büyük sebebi, 1999'dan sonra fuarın büyük değişikliklere girmesiydi. Katılımcı profilini değiştirmeye çalışan etkinlik kısa süre sonra kapılarını kapattı. Zaten 2006'da E3'ün değişimi ağza alındığında, Comdex örneği bu nedenle akıllara gelir.

Markus "Notch" Persson

Bağımsız bir geliştirici olarak yükselmek, ama nereden geldiğinizi asla unutmamak da sizi bir kahraman yapar



Notch Vs Scrolls

Notch yeni kart oyunu *Scrolls*'u ilk duyurduğunda muhtemelen kendisi de bu küçük ve iddiasız oyunun bu kadar ilgi çekmesini beklemiyordu. Oyuncuların ve basının ilgisi beraberinde benzer isimli bir deve sahip **Bethesda**'nın da ilgisini getirdi.
Bir kart oyunu olan *Scrolls*'a karşı Bethesda'nın *The Elder Scrolls* serisinin isim haklarını gerekçe göstererek dava açması elbette herkesi şaşırdı. Pek çok firma böyle bir durumda, anlaşma yoluna gidip yapımına zarar vermemeyi düşünürdü. Ama durum Markus Persson için hiç de böyle olmadı. İnternet ve basın üzerinden Bethesda'ya karşı haklı savaşını ilan eden Notch, sonuna kadar davaya devam edeceğini belirterek oyuncuların ve fanların şimşeklerini bir yandan da Bethesda üzerine yöneltiyordu. Son olarak Notch, Bethesda'ya kazananın telif hakkını aldığı bir *Quake 3* maçı teklif etse de koca firmadan bir koca yiğidin bile bu teklifi kabul etmemiş olması bizi de hayal kırıklığına uğratmıştı.

Tek bir hit oyunla ünlü olmuşsanız, uzunca bir süre adınızın o yapımla anılması kaçınılmazdır. Film-oyun melezi yapımlarıyla ünlü olan **David Cage** mesela, uzunca bir süre *Fahrenheit*'ı yapan adam olarak anılmıştı. **Shigeru Miyamoto** sayısız efsane oyunda parmağı olan, döneminin en sıra dışı beyinlerinden biri olmasına rağmen, bizim için her zaman *Mario*'yu yaratan adam olarak kalacaktır. Ve bu epey haksız bir yaklaşımdır. **Markus Persson**'ı tanıtırken ondan sadece *"Minecraft'ı yapan adam"* olarak bahsetmenin de haksızlık olacağını düşünüyorum. Gündeme, yediden yetmişe herkesin oynadığı *Minecraft* ismiyle girmiş olsa da, ne yaptığı değil kim olduğu sorusunun cevabıdır onun başarı öyküsü. Markus *Minecraft'ı* yaparken, nasıl bir canavar yarattığını, yıllar sonra oyun dünyasının mihenk taşlarından biri olacak bir yapıma imza atmakta olduğunu bilemezdi elbette. Şöhreti kaldıramayıp kendini kaybeden, kazandığı parayı alıp tropik adalara kaçma hayalleri kuran yapımcılardan olmadı. *Minecraft* gibi bir hazineyi oyun dünyasına armağan edip onu yıllarca ekibiyle geliştirmeye devam ederken, bir yandan da kazandığı paralara aldırmadan, *diğer yapımcıların* yanında olmaya çalıştı.

Markus Persson'ın başarı öyküsü hakkında söylenecek çok şey var, ama her iyi hikâyede olduğu gibi bunun da klişe bir başlangıcı olması gerekiyor. Kendisinin yaşadıklarının en az başarı ve para hayalleri kuran amatör oyun yapımcıları kadar, oyunculara da ilham vereceğine eminim. Notch'ın hikâyesi, bu sektöre girmek isteyen pek çok yazılımcıdan, bilgisayar mühendisinden farklı değil özünde. Notch'a baktığınızda **John Carmack** gibi bir kod gurusu veya **Steve Jobs** gibi bir marka yüzü değil, doğru anda doğru işi yapana kadar sektörde dirsek çürütmüş, sevmediği işlerde çalışmış ve bu sayede basamakları ağır ağır tırmanmış bir birey göreceksiniz.

Oyun sektöründe çalışma hayalleri kuran çoğu gencin



düşündüğünün aksine Markus Persson'ın kariyerinin başlangıcı, "dahi çocuk" kontenjanından olmadı. O dönem, henüz ismi duyulmamış firmalardan birindeydi. **King.com**, *Candy Crush Saga* sayesinde son dönemde adını epey duyurmuş olsa da, Notch'un döneminde sadece sıradan oyunlar yapan bir firmaydı. King.com *Notch Luxor, Carnival Shootout* ve *Funny Farm* gibi bugün adı bile hatırlanmayan hayal kırıklıklarıyla uğraşırken, bulunduğu noktadan bir yere gelemeyeceğini fark edip, kendi yoluna gitmeye karar vermesi uzun sürmüyor Notch'un. Ama bu kısa süreç, işi öğrenmesine yetiyor. King.com'u arkasında bırakırken iş hayatındaki pek çok ilk tecrübesini yaşamış olduğunu anlatıyor daha sonra.

Notch'un bir sonraki durağı, oyunlarla hiç alakası olmayan **Jalbum.com.** Bu site, fotoğrafçıların galerilerini paylaşmaları için hazırlanmış bir yer ve doğal olarak Notch'un parlaması için pek de uygun bir mecra değil. King.com sonrasında oyun yazılımcılığı kariyeri sekteye uğramış olsa da Notch, Jalbum'de çalışırken boş durmayıp oyunların yapıldığı gamejam'lere katılıyor ve bir yandan da kendi oyun fikirleri üzerine çalışıyor. Aslında *Minecraft*'ın temelleri tam da bu zamanlarda atılmış. 2009'da *Infiniminer*'ı görünce de, ortaya ne koyması gerektiğini kafasında oturtmuş. Ama gereğinden fazla mütevazı bir yapıya sahip olan Notch, tek bir fikre hiçbir zaman tümüyle güvenemiyordu.

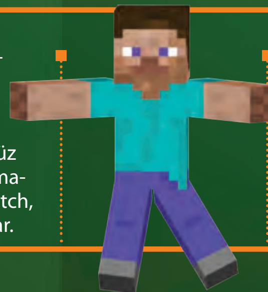
İşte bu yüzden bir yandan *Minecraft*'ı olgunlaştırırkenbir yandan da bilindik yapımları farklı şekillerde üretmeye odaklanan küçük oyunlar (örneğin *Bomberman* mekaniklerinin olduğu ilerlemeli bir oyunu var kendisinin) üzerinde uğraşıyordu. Bu dönem içinde Notch'un yegane başarısı sıradışı bir devasa çevrimiçi oyun olan *Wurm Online*. *Wurm Online* hiçbir zaman devasa kitleler tarafından benimsenmedi, lakin *Wurm Online* ile başlayan ve oyuncuların kendi binalarını yapıp istedikleri gibi yaşayabildikleri oyun konseptini, son dönemde *Rust* başta olmak üzere pek çok oyunda görür olduk.

Notch bir yandan Jalbum için çalışıp bir yandan da *Minecraft* için uğraşırken, YouTube'un popülerliğiyle artan oyun yayıncılığının ve kulaktan kulağa yayılan övgülerin etkisiyle yavaş yavaş daha da popüler hale gelmeye başladı. *Minecraft*'ın ilk satışa çıkışı Alpha sürümüyle oldu. Oyunu alanlar, hem onun gelişimine tanıklık edebilecek, hem de gelecekte yönlendirilmesine katkıda bulunabileceklerdi. Aynı şekilde Notch'un *Minecraft* ile gündeme getirdiği ve oldukça başarılı olan bu sistem, günümüzde Steam başta olmak üzere pek çok dağıtım ağında yaygın

ZAMAN ÇİZELGESİ

Minecraft'ın gençliğe nasıl etkileri olacağını ancak gelecek yıllar içinde öğrenebileceğiz. Ama Notch'un hayatındaki etkilerinin cevapları geçmişte.

- **1983** Markus 'Notch' Persson ilk olarak 4 yaşında LEGOlarla tanışır. Bu konseptin hayatını ne şekilde değiştireceğinden henüz habersizdir.
- **1986** Notch ilk şahsi bilgisayarı olan Commodore 128'i kullanmaya başlar. Henüz 7 yaşında olduğu için programcılık işlerine el atamaz.
- **2005** Son dönemde Candy Crush Saga ile adını duyuran King.com henüz iddiasız bir firmadır. 2005'te Notch, orada işe başlar.



- **MAYIS 2009** Minecraft'ı destekleyebilmek için Mojang Specifications'ı kurar. O esnada Jalbum.com'da çalışmaktadır.
- **EYLÜL 2010** Hafta sonu etkinliğinde Minecraft 24 saat içinde 25 bin kopya satar. Notch, Jalbum.com'daki işinden ayrılır.

Notch Vs VR

Notch'un sanal gerçekliği destekleyen önemli şahsiyetlerden biri olmasının sizi şaşırtacağını sanmam. Ne yazık ki bu destek öncü Oculus Rift'in Facebook tarafından satın alınmasıyla son buldu. Oculus Rift'in mucidi ve firma sahibi **Palmer Lackey**'i satılmışlık ve ikiyüzlülükle suçlayan Notch, tepki olarak geliştirilmekte olan Minecraft'ın sanal gerçeklik sürümünü de iptal ettiğini duyurdu.
Bu sebeple biz oyuncuların resmi olarak desteklenmiş Minecraft VR oyunu oynama hayallerimiz gerçekleşmeyecek projeler bölümünde yerini aldı.

Gündüzleri kaynak toplayıp geceleri oyununu inşa eden bir adamın Minecraft'ı yapmasından doğal ne olabilir?

olarak kullanılıyor zaten. Bu ve benzeri küçük detaylar, neden her başarılı oyunun *Minecraft* gibi bir fenomen haline dönüşemediğini gösteriyor bir anlamda.

Notch'un tek başına geliştirdiği *Minecraft* artık bir hobi değil, ciddi gelire sahip bir iş halini almıştı ki bu da Markus Persson'ın Jalbum kariyerinin sonu anlamına geliyordu. Notch artık tamamen *Minecraft* üzerine çalışıyor ve geçimini henüz alpha aşamasında olan oyunun ön satışlarıyla sağlıyordu. *Minecraft*'ın büyümesi ve gelişmesi de aslında Mojang'ın kurulmasının ana nedenidir. Oyun Notch'un veya herhangi bir bireyin tek başına yetemeyeceği kadar büyüdü ve geliştirilip tamamlanması için ciddi bir yazılım & tasarım ekibinin ilgisini gerektiren, canlı bir organizmaya dönüştü.

Minecraft bu noktada bir oyun olmaktan çıkıp bir eğitim aracından tutun da minimal sanat eserlerinin paylaşıldığı bir sergi salonu olmaya kadar sayısız yöne dağılmıştı. Burada da yine Notch'un kişiliğine dair ilginç bir detay var aslında. Kazandığı müthiş paralara ve üne rağmen hayatında pek bir şeyi değiştirmedi kendisi. Sadece zamanının en iyi bilgisayarını aldı, aynı evde ve aynı düzende yaşamaya devam etti. Bağımsız yapımcılar büyük paralarla şımarmak yerine bu kazancı bir bunalım sebebi olarak görebiliyorlar. Oturdukları yerden, bir ekrana bakarak yüz binlerce dolar kazanmak kimi iş kollarının yanında kendilerini kötü hissetmelerine sebep oluyor. İşte Notch, bu parayla bunalmak yerine bağımsız yapımcılarla festivallerde, gamejam'lerde görüşerek onlara yardımcı olmayı ve yaratıcılığını pekiştirmek için gezinmeyi tercih etti.

Notch'un *Minecraft*'ın yapımından uzaklaşıp kendi projelerine odaklanması, Mojang kapsamında yayınlanması düşünülen iki yapıma kapı açacaktı. Bunlardan ilki oyundan çok, *Elder Scrolls* ismine benzerliği üzerinden açılan davayla adı duyulan *Scrolls* oldu. Özünde basit bir kart oyunu olması planlanan *Scrolls*, yaşanan hukuki sorunlar ve medyanın ilgisi yüzünden olduğundan daha önemli bir oyun haline gelse de yayınlanan sürümleri beklenen ilgiyi görmedi. Bir diğer ilginç projeyse Notch'un *0x10c* kod ismiyle tanımladığı, uzay temalı yapımdı. *0x10c* ne yazık ki hiçbir zaman gün yüzünü göremedi. Notch ilk olarak yaratıcı açıdan tıkandığını söyleyerek oyunu rafa kaldırdığını duyurdu, sonra da başka bir blog yazısıyla *0x10c*'nin arkasındaki fikrin artık ona çekici gelmediğini anlatan bir metinle projeyi tamamen iptal etti.

Markus Persson'dan çok Notch karakterini bu kadar ilginç kılan en önemli etmen, onun son dönemin en büyük oyunlarından birinin mucidi olması değil, artık milyon dolarlık bir firmaya sahip olmasına rağmen hâlâ bağımsız yapımcılar adına konuşabilecek kadar kurumsal zihin yapısını reddediyor olmasında yatıyor. DLC'lerin, paralı içeriklerin, pay2win oyunların çağında biz oyuncular gerçekten Notch gibi sesini yükseltme lüksüne sahip birine ihtiyaç duyuyoruz. Markus Persson'ın bu saatten sonra nasıl bir oyunla karşımıza çıkacağını bilemiyoruz, lakin büyük kurumsal firmalar cüzdanımıza ellerini her uzattığında, Notch'un edeceği kelamları duymak için kulak kabartacağımız kesin. **-Ali**

EYLÜL 2010
Paypal, 600 bin avroluk hesaptan şüphelenip Notch'un hesabını dondurur. Sorun basına yansıyınca çözülür.

OCAK 2011
Alfa unvanını 2010'un Aralık ayında bırakıp Beta olan Minecraft, toplamda 1 milyon satış rakamına ulaşır.

AĞUSTOS 2011
İlk olarak Android platformu için Minecraft Pocket Edition alfa olarak piyasaya çıkar. İlerleyen aylarda daha da yayılacak, gelişecektir.



HAZİRAN 2012
LEGOlar, Minecraft modeliyle piyasaya çıkar. İlk setin adı "Micro World"dür, Notch'un doğum gününde satışa sunulur.

MAYIS 2012
İlk bilgisini E3 2011'de aldığımız Minecraft Xbox 360'a resmi olarak çıkış yapar. Xbox 360'ın bu hamlesinin karşısında PS3 sessizdir.

TEMMUZ 2014
Minecraft Xbox 360 sürümü 12 milyon, Pocket Edition 21 milyon satış rakamına ulaşır. Biz bu yazıyı yazarken bile artmaktadır sayı.

FORTNITE

YASTIKTAN DEĞİL, ARTIKLARDAN KALE YAPMAK

İsim hakkı kimde olursa olsun, bir firmanın *Gears of War* gibi besili bir markayı sonuna kadar sağmasını beklersiniz tahminen. Yılda bir çıkan *Battlefield*'lar, *Call of Duty*'ler, *Assassin's Creed*'ler bu beklentimizin temelini oluşturan birkaç isim. Ama Epic Games, "tek oyunluk yapımcı" unvanının üstüne yapışmasını istemiyor. O nedenle ikinci büyük hamlesine hazırlanıyor. Hem de gayet yenilikçi bir bakış açısıyla... Free2play bir inşa-hayatta kalma oyunuyla.

2011'de ***Fortnite*** adını duyduğumuzdan beri çok fazla bilgiye boğulmadık. Ama perde hafif hafif aralanıyor, arkasından da bolca baret ve inşaat malzemesi görünüyor. Çünkü ***Fortnite*** temelinde aksiyon barındırsa da, denkleme alınterinizi de katmak ve inşaat işine girmek istiyor.

Bir grup kahramanın, dünyayı nereden geldiği (şimdilik) belli olmayan düşmanlara karşı savunmasını işliyor aslında ***Fortnite.*** Düşmanların geldiği geçitleri kapatmak, böylece dünyayı bölge bölge geri almak bizim debelenme sebebimiz. Bu arada evet, bir grup kahraman dedim. Yani toplayın arkadaşlarınızı! Akın akın gelen düşmanlar karşısında onlara ihtiyacınız olacak çünkü. Kendinizi oyuna attığınızda günleriniz etraftan hammadde toplayıp inşa etmekle, geceleriniz ise yaptığınız kaleyi savunmakla geçecek.

İnşa kısmı yabana atılamayacak kadar detaylı *Fortnite*'ta. Her bir modülünü tek tek inşa edebildiğiniz, hatta üçe üç bu modüllerin de her bir dokuz iç modülüne müdahale edebildiğiniz bir sistemden bahsediyoruz. Bir duvar mı yaptınız, o zaman ateşli silahlar için birkaç mazgal açma zamanı. Kapı mı lazım? Ortadan iki bölümü işaretleyin ve hoop, artık bir kapınız var. Peki bu değirmenin suyu nereden geliyor? İşte o da gündüzleri yapacağınız diğer bir iş. Çünkü haritadaki kaynakları verimli şekilde toplamadan inşaat projelerinizi gerçekleştiremiyorsunuz.

Fortnite, üç sınıftan oluşuyor. Commando, Ninja ve Constructor (Müteahhit). Ama tüm sınıflar inşa edebiliyor ve dövüşebiliyor. Sadece tarzları, ekipmanları ve genelde pasif olan geliştirilebilir yetenekleri azıcık değişiyor, o kadar. Yapay zekâ, şu ana kadar deneyen herkesi şaşırtacak kadar yetenekli çıktığı için kişisel yeteneklerimizin de karakterimizinkiler kadar belirleyici olacağını tahmin ediyoruz. Çünkü kalelerin güçlü ve zayıf yanları yapay zekâ tarafından takip edilebiliyor. Bunun sonucunda da beklenmeyen düşman çeşitleri çetin birer ceviz gibi karşınıza dikilebiliyorlar.

Oyunun bir başka özelliği de, sadece yapay zekâ tarafından kontrol edilen düşmanlara mahkum olmamanız. Evet, ***Fortnite*** PvP tarafı da olan bir oyun. Fakat Epic Games'in bunu "ekstradan bir mod" olarak mı yoksa oyunun güçlü bir kalesi olarak mı tasarladığını henüz bilmiyoruz.

Görsel olarak ***Fortnite,*** *Gears of War*'un aksine yumuşak ve iddiasız. Stilize grafikleri biraz tercih meselesi aslında. Ama ***Fortnite*** kesinlikle Minecraft'tan iyi gözüküyor :) Bu da nasıl bir kıyassa artık...

Çıkışı 2015'te olsa da yılın sonunda güzel bir açık betayla oyuncuların karşısına çıkma ihtimali var ***Fortnite***'ın. Arkasındaki emek ve deneyime de bakarak, rakiplerinden daha temiz, daha cilalanmış şekilde göreceğimize inancım tam benim. **Sarp**





BORCUM NE KADAR?

Fortnite aslında eşsiz değil. Oyun dünyasında rakipleri var (Birisi *Orcs Must Die!* mı dedi?). O nedenle doğru bir karar veren Epic Games, oyunu free2play olarak sürecek piyasaya. Oyunda pay2win mekaniklerin olmayacağının altı çiziliyor, peki nasıl para kazanılacak? İşte burada farklı inşa modüllerinin sahneye girişini görüyoruz. Daha afili kale duvarları isteyenler ya da hesabında daha hızlı seviye atlama hevesindekiler gerçek paraya başvurabilecek. Sonuçta oyunda size ekstra avantaj sağlayan herhangi bir şey satılmayacak deniyor. Göreceğiz.

- **Tür:** Hayatta Kalma / İnşa
- **Yapım:** Epic Games
- **Dağıtım:** Epic Games
- **Çıkış Tarihi:** 2015

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

İlerleyen aylarda geniş geniş Doom koyabileceğiz buraya. VUHUU!!!!







FAR CRY 4

E3'te açıklanışı ve oyuncularla paylaşılan demosunun ardından, Far Cry 4 adından söz ettirmeye devam ediyor. Daha önce Far Cry 3 ile seride yeni bir dönüş yakalayan ve anlatım konusunda ikonik bir kötü karakterin neler başarabileceğini açık dünya bir oyunda gösteren Ubisoft Montreal yine işin başında. Hatta daha net olayım, Far Cry 3'ü olduğu oyun yapan Dan Hay ve Mark Thompson aynı şekilde Far Cry 4'ün arkasındalar. Üstelik, Ubisoft'tan geçen seferkine göre çok daha büyük bir destekle. Ubisoft Montreal, birçok oyunun yuvası aslında. Ama Far Cry 3 (her ne kadar seviliyor olsa da) 2011'de fuarlarda gözbebeği değildi. Ama o dönemin imkânlarıyla yapılanlar düşünüldüğünde, Far Cry 4'ün önü alabildiğine açık görünüyor. Bu açıklığın ortasında ise pembe takımı ve Himalayalar'a pek gitmeyen saç kesimiyle Pagan Min duruyor.

Ekip aslında kendisini Far Cry 3'ün tartışmasız en iyi yaratımlarından olan Vaas Montenegro ile köşeye sıkıştırdı. Çünkü böyle bir kötü karakterin monologları, Far Cry 3'ün imzasıydı resmen. Ama Pagan Min derinlemesine yazılan bir geçmiş hikâyesi, ailevi ilişkileri ona sağlam temeller kazandırıyor. Çin'deki orta halli bir uyuşturucu patronunun ve İngiliz bir kadının çocuğu olarak hayata başlayan Min, bir şekilde yükselmeyi başarıyor. Parçalarını oyunda görüp, daha da kendisine ilgi duymamız için her şeyini dökmüyorum ama Min'in ilginç görünüşü de bu karakterini desteklemek için verilen bir karar.

Bu kadar hikâye yeterli, gelelim işin oynanış kısmına. Far Cry 4'ün geçtiği Kyratt, bildiğiniz üzere kurgusal bir bölge. Himalayalar'daki bu alan Far Cry 3'ün adası ile az çok aynı boyutlardaymış. Bu hevesinizi kırmasın, çünkü Ubisoft odağını boyuttan yoğunluğa kaydırmış durumda. Haritanın boyutları değişmese de, içi daha dolu ve eğlenceye yönelik olacakmış.

Bu eğlenceye yönelik içeriğin başında "Karma Events" geliyor. Bu yan görevlerle Kyratt halkına yardımcı olup kötü adamlara kan kusturabilecekmişiz. Bu görevler ve onları çevreleyen diğer mekanikler dünyayı daha canlı ve yaşanıyormuşçasına yansıtacakmış bize.

Tabii arkadaşlarınızla ara ara yapabileceğiniz co-op aktivitelerle, çevreyle etkileşim için gelen yeni ekipmanlarla yapacak çok şey bulabilecekmişiz. Son bir nokta: Far Cry 4'te ne yazık ki köpekbalıkları yok (ne de olsa Himalayalar'da okyanus yok) ama tepeden üstünüze inmesi muhtemel porsuk türleri ve... FİLLER var. Şimdiden çatışmanın ortasında ağzınıza vuran porsuk pençesinin tadına hazırlanın derim. **-Sarp**



Yapımcı: Ubisoft Montreal **Yayıncı:** Ubisoft **Tür:** FPS **Çıkış tarihi:** 18 Kasım 2014
Platform: PS3, PS4, Xbox One, Xbox 360, PC
İstemetre:

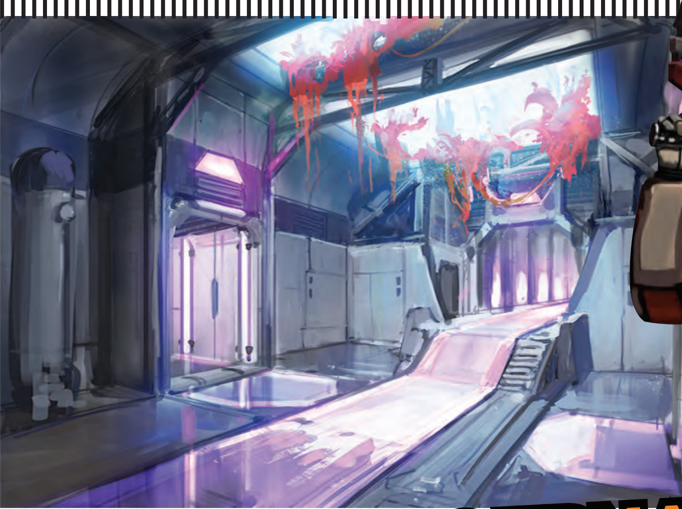
ASSASSIN'S CREED: UNITY

Hakkında koca koca dört sayfa yazdıktan sonra, evet bu ay da bahsedecek şey bulabiliyoruz. Aslında çıkış tarihi bu kadar yakınken her ay bir şeyler çıkması hiç de garip değil. Assassin's Creed: Unity, serinin anlatımında yeni bir sayfa açacakmış. Yani senaryo anlamında bir sil baştan söz konusu sanki. Bunu da günümüz senaryosuyla gösterecekmiş. Oyunun yaratıcı yönetmeni Alex Amancio, Black Flag ile bir değişimin başladığını ama onunla aynı yönde olmadıklarını söylüyor. Yani orada gördüklerimizi beklememeniz gerekiyor. Onun yerine tümüyle kendince bir başlangıç yapacak Unity ve bundan sonra serinin çizgisini oluşturacakmış.

Bu arada seri demişken, Assassin's Creed: Unity'den sonraki oyunun yapımıyla ilgili de bir farklılık var. Bu zamana kadar Ubisoft Montreal işin başındaydı hep ama devir değişiyor, yeni Assassin's Creed oyununda başa Quebec ofisi geçiyormuş. İlk olarak seriye Brotherhood ile katılan ve o zamandan beri yardım sağlayan Quebec ofisi yeni oyun için ekibi genişletmiş. Görünüşe göre seri gerçekten değişime uğruyor gibi.

Yapımcı: Ubisoft Montreal **Yayıncı:** Ubisoft **Tür:** Aksiyon / Macera **Çıkış Tarihi:** 28 Ekim 2014 **Platform:** PS4, Xbox One, PC
İstemetre:







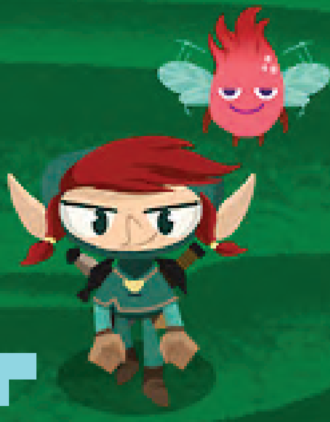


UNREAL TOURNAMENT

Son Unreal Tournament bundan yedi sene önce çıkınca, yeni oyuna dair beklentiler de büyük oluyor tabii. Ama Epic Games, oyuna dair çok da bir bilgi paylaşmıyor bizlerle. Sorarlar insana, "oyunu kendine mi saklayacaksın?" diye. Unreal Tournament için önemli bir soru bu, çünkü Mayıs ayında ilk adını andıkları anda oyunun yapım aşamasında topluluğun öneminin çok büyük olduğunu vurgulayıp durdular.

Ama Temmuz ayında elimize düşen en ilişkili haber, oyunun konsept tasarımlarından bir miktarının yayınlanması oldu. Unreal Tournament'ın blogunda yayınlanan bu konsept tasarımları oyunun eski tarzına geri dönüşünü simgeliyor gibi. Unreal'ın kahverengiye çalan tonları ortadan kalkmış, yerine tekrar 90'ların bilimkurgu temasında renkli kıyafetler gelmiş gibi. Ama bunu beğenmeyen oyuncular da var. Ne de olsa herkesi memnun edemezsiniz.

Yapımcı: Epic Games **Yayıncı:** - **Tür:** FPS
Çıkış Tarihi: 2015 gibi **Platform:** PC
İstemetre:



HACK 'N' SLASH

BUG'A GİRMEYİ TERCİH EDENLERE GELSİN

Oyunlarda bug'a girdiğimizde genelde saç baş yolarız. Sevimli bir şey değildir çünkü. Orada olmaması gerekir, oyun zevkimizin içine limon sıkar. Ama herkes bu kadar sıkıcı değil bi' kere. Mesela ben, özellikle sistemleri bug'a sokmaktan keyif alırım. Bir şeyler ters gitsin, oyun saçmalasın diye dilekler tutarım falan. Zaten AAA oyunlar bolca malzeme veriyor ama ben ve benim gibilerin yeni eğlencesi **Double Fine**'dan geliyor: *Hack 'n' Slash* (HnS).

Double Fine'ı görünce hemen Tim Schafer'ın adı gelmesin aklınıza. Çünkü bu seferki oyunun fikri ondan çıkmıyor. Firma çalışanlarının Amnesia Fortnight adında, prototip oyun fikirlerini tartıştıkları bir yerden çıkıyor HnS. Ama Double Fine'ın dokunuşunun oyunda olduğuna emin olabilirsiniz.

Hack 'n' Slash, her ne kadar oyun türü olarak kafamıza kazınmış isimle gelse bile biraz daha farklı. Oyunda bir kılıcımız var, evet. Hatta kendisi hacking kılıcı. Onu kullanan ufak elfimiz **Alice**, kılıcın ucundaki USB portunu keşfettikten sonra içinde bulunduğu dünyaya müdahale edebileceğini fark ediyor. Zaten oyun da bu müdahalelere bağlı. Aslında dünyayı "hack'liyoruz". Ama bunu yaparken oyunun kodlarına iniyoruz. Garip değil mi? Şöyle anlatayım:

Karşınıza bir düşman çıkıyor, sırtında dikenleri olan bir kaplumbağa. Üstünüze koşarken kenara çekiliyorsunuz, o da ters dönüp altındaki USB girişini açığa çıkarıyor. O noktada siz de yaratığı hack'liyorsunuz. Karşınızda, Double Fine'ın oyunu yaparken yazdığı kodlar çıkıyor aynen. Canını mı sıfırlamak istersiniz? Tarafını mı değiştirmek daha mantıklı olur? Ya görüş açısıyla oynasanız? Diyelim öldü, ne kadar can düşürsün istersiniz? Bu ve bunun gibi birçok noktaya müdahale ediyorsunuz.

Üstelik bu kılıç elinizdeki tek silah değil. The Magic Loupe, anlamsız gibi gözüken kodların ardını görebilmenizi sağlıyor. Tümüyle o anda değerler ve kategoriler üzerinden yaratılan bir odaya geçen karakterimiz, orada doğru noktadan değeri değiştiriyor. Yani karmaşık kodlar grafiksel bir arayüz, daha doğrusu Alice'in içinde hareket edebileceği bir dünya oluyor. Böylece açılamaz kapılar açılıyor, yarım kalan köprüler tamamlanıyor.

Son olarak elimizde üçüncü göz şapkası var (The Third Eye Hat). Burada işler Magic Loupe kadar muğlak değil. Bu şapka, size normalde göremeyeceğiniz şeyleri görme şansı tanıyor. Bunlar da düşmanların bakış yönleri, etraftaki gizli alanlar, tümüyle farklı bir dünya aslında. Bunu da sizi oyunun debug moduna sokarak yapıyor. Yani Double Fine oyunu yaparken neyi kullanıyorsa, siz de onu görme şansına erişiyorsunuz.

Hacn 'n' Slash'in daha bize göstermediği ve sakladığı çok şeyi var. Oyunda ilerledikçe Alice'in dünyaya bakışı ve orada bulabilecekleri de değişecekmiş. Ama tam olarak nasıl bir yol çizileceği merak konusu. Oyun şu anda Erken Erişim'de ve zaten bug'ları oyunun ana parçası olarak benimsemiş bir oyun olduğundan tümüyle saçmalayabilme riskiniz var. Gerçi *HnS* düşünüldüğünde bu kavram bir "risk" değil bir "lütuf" oluyor. Çünkü bize farklı bir bakış açısı, farklı bir oynanış tarzı sunuyor. Double Fine yine yaratıcı bir işin peşinde ve ortaya çıkacak oyunun keyif vereceği kesin. Önemli olan, bir noktadan sonra ne kadar sapıtabileceğimiz.

O değil de, oyunun haritasını baştan aşağıya çökertip altında yeni bir oyun alanı falan bulsak, olmaz mı ha? O kadar ileriye gidebilirse *Hack 'n' Slash*, oyunlara dair alışkanlığımızı ve algımızı ciddi şekilde sarsabilir işte. **-Sarp**





OYUN YAPMAYI ÖĞRENSEK BARİ?



Hack 'n' Slash yapılırken, doğal olarak çevreyle etkileşimin öğrenilebilmesi için bir öğrenim eğrisi oluşturulmuş. Ama bu iş (tümüyle şansına) o kadar derli toplu ve düzgün olmuş ki oyun Erken Erişim'e çıktığından beri çeşitli kurumlar firmayla iletişime geçmiş. İletişimin sebebi ise HnS'in eğitim aracı olarak kullanılıp kullanılamayacağı. Oyunun eğitim aracı olarak lisanslanması için gelen isteklere ne cevap verildiğini bilmiyoruz ama özü böyle garip mekaniklere yol açmak olan bir oyun için, haklı bir pozisyon olduğunu kabul edelim.

BU OYUNDA KARŞILAŞTIĞINIZ HATANIN OYUNUN PARÇASI MI, YOKSA ADI ÜSTÜNDE "HATA" MI OLDUĞUNU SORGULAYACAKSINIZ

- **Tür:** Macera
- **Yapım:** Double Fine Productions
- **Dağıtım:** Double Fine Productions
- **Çıkış Tarihi:** 6 Mayıs 2014 (Erken Erişim)

Her ay sağdan soldan bir şeyler öğreniyoruz ve **10 tanesini** bu sayfada topluyoruz!



01 Master Sword İle Eski Kocayı Şişlemek!

Kenara not edin: Tartışmanın ortasında eski eşini arayan kadınlarla takılmayın arkadaşlar. Sonra suçlu duruma düşersiniz. Eugene Thompson bu hatayı yapmış, kavga anında eski kocasını arayan bir kızla ilişkisi varmış. Tartışmanın ortasında eski koca elinde saksıyla eve dalınca, Eugene de Legend of Zelda'nın ikonik Master Sword'unu almış, saksılı kocaya 200 vurmuş. Evde replika kılıç bulundurmanın çok çeşitli yan etkileri olabiliyor işte.



02 Avrupa Sinemasından Flash Açılımı

Evet evet, şu DC kahramanı olan, sesten, ışıktan, ne bulursanız ondan daha hızlı olan Flash. Ve onun dramı. Birileri 2007 yılında ölen İsveçli yönetmen Ingmar Bergman, Tim Burton'ın Batman'i yönetmesi tadında Flash filmi çekse neye benzerdi, merak etmiş. İlk bakışta parodi mi, gerçek mi olduğunu anlayamadığınız bir film çıkmış ortaya. Şimdi asıl soru, Lars Von Trier'nin Green Lantern çekip çekmeyeceği… *http://tinyurl.com/ogz-flash*

03 LEGO İmparator İçin!

Warhammer 40K'nın kendi savaş meydanları zaten yeteri kadar havalıyken bir de bu alanın tümüyle LEGO'lardan yapılması ayrı bir başarı. Ama bir insan bunu durup dururken yapmıyor en azından. Yılların LEGO yapımcısı Jerac, Polonya'da bir sergiye konsun diye yapmış bu dioramayı. Eğer resmi set olsaymış bu, herhalde hem daha ucuza gelirmiş, hem de yapımı daha kısa sürermiş.



05 3D Yazıcıdan 24 Saatte Adrese Teslim Ev

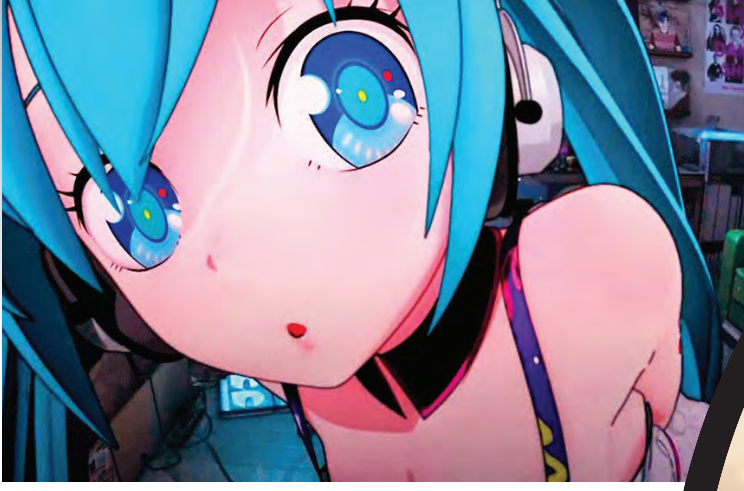
Biz daha bodrumda figür basabileceğimiz, az hesaplı 3D yazıcıların hayalini kuralım, Çin'de artık ev basabilen sistemler kurulmuş. Evet, 24 saatte duvarları yapılan 3D baskı bir ev bu. Maliyeti de 5 bin doların altındaymış. Belki biz de önce evi yapıp figürlerimizi de onun içinde basarız. Tabii ya… *http://tinyurl.com/ogz-ev*





04 Andy Warhol'dan Amiga Günceleri

Aslında yeni bir video değil bu. Warhol diyoruz zaten, nasıl yeni olsun. Çağdaş sanatın yapıtaşlarını dizenlerden olan ünlü sanatçı, Amiga ile de çalışmış. Tek Amiga hatırası bu resim de değil. Videonun yanı sıra Warhol'un başka çalışmaları da var. "Neden Amiga?" derseniz, o zamanlar Mac ya da diğer PC'lerden daha iyi bir grafik işleme becerisi vardı da, ondan: *http://tinyurl.com/ogz-warhol*



06 En Anlamlı (!?) VR Kullanma Sebebi

Oculus Rift'i aldınız diyelim. Daha tüketici sürümü çıkmadı ama, aldınız. Sonra? Sonra ne alacaksınız? Yeni bir kontrol kolu mu? Doğru yerde suratınıza su fışkırtan bir makine mi? HAYIR! Tabii ki Hatsune Miku'yu öpmenizi sağlayan bir sistem. Bir de düşünüyor musunuz yani? Bundan iyisi yok. Zaten sanal gerçekliği biz sadece bunun için bekliyorduk: *http://tinyurl.com/ogz-vrmiku*



08 Cani Diktatörden Activision'a Dava

Panama'nın eski cani diktatörü Manuel Noriega, Activision'ı mahkemeye veriyor. Çünkü Black Ops II'de kendisini... cani bir diktatör olarak resmettiler diye. Dava metnine göre iyilik timsali diktatörümüz oyunda "adam kaçıran, katil ve vatan haini" olarak resmedilmekten rahatsızmış. 1983-1989 yılında Panama'da pek çiçekli yollar bırakmamış kendisi ya, neyse.



07 Dark Souls'ın Da Çakması Var

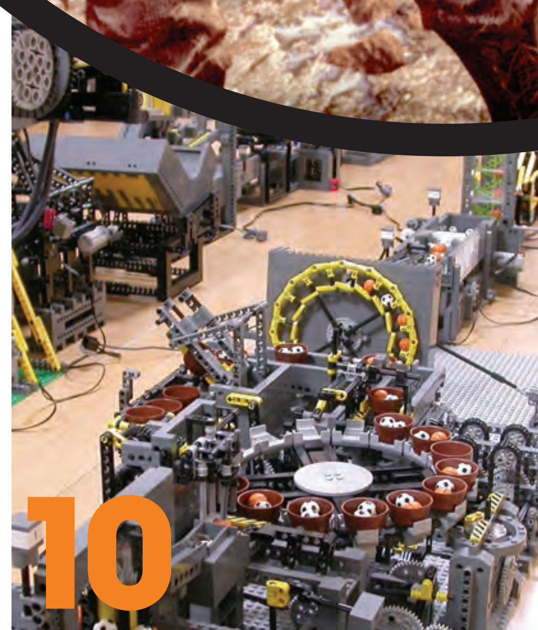
İnternetin gücünü küçümsemeyin. Kimin, neyi, nerede bulup büyük isimlerle paylaşacağı belli olmuyor. Kore'deki ünlü mobil oyun Blade, görünüşe göre Dark Souls'un tüm reklam çalışmalarını (ve hatta sinematik videosunu) bire bir kopyalamış. Gerçi sonradan anlaşıldığı üzere Blade'in yapımcıları ilk kez dışarıdan bir ajansla çalışmış. "Abi bugün neyden çalsak?" mantığı bir tek bizde yok demek ki.



09 PC'ler Konsolları İkiye Katlıyormuş

İşin ekonomik boyutunda tabii. Jon Peddie Research'ün yeni araştırması, PC oyunculuğunun cirosunu 21,5 milyar dolar olarak açıkladı. Bu değer, konsolların cirosunun iki katı kadar.

Tabii bunun en büyük sağlayıcısı son kalitede grafiklerle oyun oynayan, video / fotoğraf düzenleyen ve içerik üreten kişiler. Onlar yüzünden değerler böyle. Yine de, '*PC, master race*' diyesiniz gelmedi mi ya?

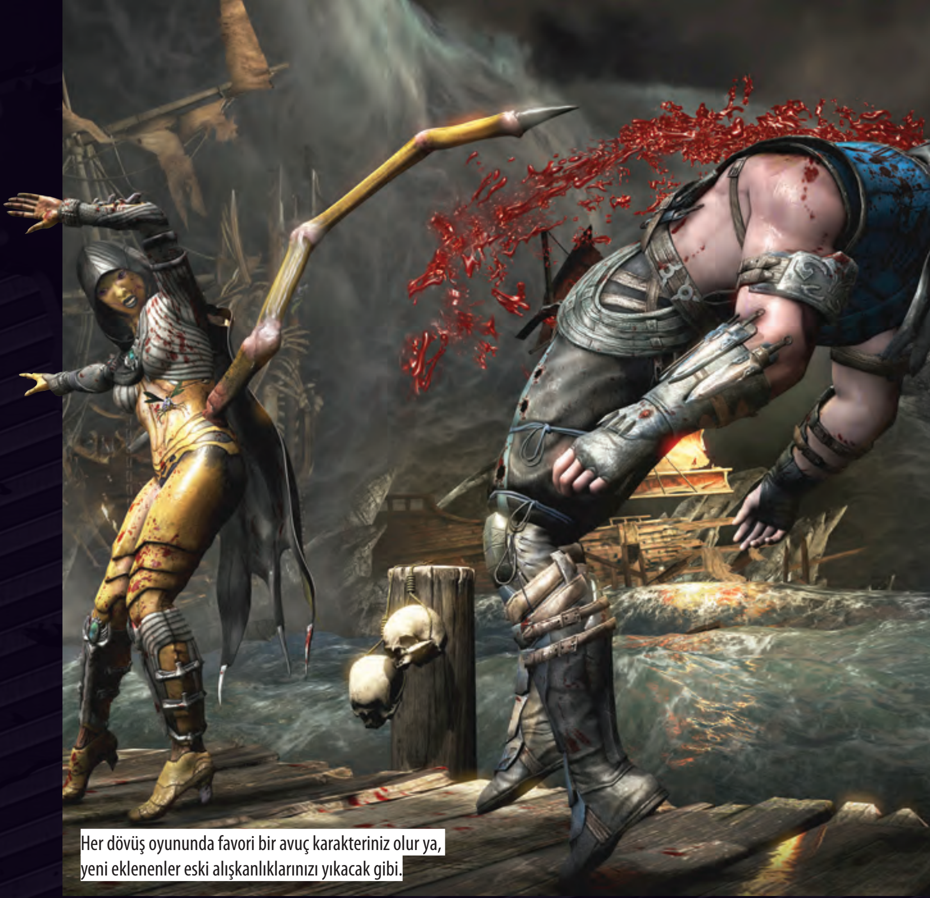


10 Daha Da İşlevsiz Bir Makine Yapmalıyız!

Rube Goldberg Makinesi bilir misiniz? Bizde de "Zihni Sinir Proceleri" olarak geçer. Basit bir işin gereğinden fazla karmaşıklaştırılarak çözülmesi mevzusudur. Heh, şimdi ne olduğunu az çok biliyorsunuz. Peki bir grup küçük topu LEGO kullanarak bir yerden bir yere ne kadar karmaşık taşıyabilirsiniz? Bu bir örneği: Ball Contraption yazın, aklınızı kaybedin: *http://tinyurl.com/ogz-goldberg*

MORTAL KOMBAT X

DAMARDAKİ SON KAN DAMLASINA, KEMİKTEKİ SON İLİĞE KADAR... -NOOB SAIBOT KASABI -VOLKAN TURAN


Her dövüş oyununda favori bir avuç karakteriniz olur ya, yeni eklenenler eski alışkanlıklarınızı yıkacak gibi.

mış. İlk kez bir *MK* oyununda arenaları merak ediyorum diyebilirim bu yüzden. *Injustice* oynayanlar bu oynanışın bildiğimiz *MK* oynanışına nasıl yedirildiğini hayal etmekte zorlanıyor olabilirler, haklılar da. *MK9* dokusu bu sisteme biraz tersti. İşte bu yüzden Ed Boon *MK* sistemini büyük ölçüde değiştirmiş. *MK9*'da usta bir oyuncu olmanızın *MKX*'te hiçbir faydasını görmeyeceksiniz çünkü X neredeyse yepyeni bir dövüş yelpazesini kullanıyor.

Xbox One'daki *Killer Instinct* ve *Injustice* hızında, tokluğunda gerçekleşiyor *MKX*'in dövüş mekanikleri, ama aklınıza birebir kopyası, sadece yeni karakterlerle donatılmış hali gibi bir şey gelmesin. Ortaya sadece çok iyi bir melez çıkmış gibi şu ana kadar gördüğümüz üzere. Yerden yapılan ufak ama seri ataklar ile birleştirilmiş hava ataklarına özel hareketler eşlik ediyor ve rakibi anlık da olsa yavaşlatıp köşe kombolarıyla veya çevre hasarıyla telef etme üzerine kurulu bir sistem işliyor. İşin ilginç tarafı ne zamandır görmediğimiz Stamina barı geri dönüyor. *MK3*'teki gibi her hareketle dolan türden değil; ya koşarak ya da özel ataklarla bu bar doluyor ve tam dolunca da sadece seri hareketlerin yapılmasına izin veriyor (koşma tuşu yok ama dash yapınca koşmaya başlayabiliyorsunuz). Yine kombolarınızı devam ettirebileceksiniz ama asıl hasarı verecek olan özel ataklarınızı yapabilmek için Stamina barınızın dolmasını beklemek durumundasınız. *MK9*'un eleştirilen taraflarından biri kolay bir şekilde %70 üstü hasar veren komboların yapılabilmesiydi, bu bar sayesinde en azından bu tip büyük hasarlar kolayca verilemeyecek. »

Oyuncular ve oyun yapımcıları, özellikle yüksek bütçeli oyunlar yapanlar, gördüğüm kadarıyla ikiye ayrılmış durumda. İşin kötü tarafı her bir taraf da kendi içinde ikiye ayrılmış durumda. Bir taraf kreatif işlerde yeniliğe büyük saygı duyarken ve onu arzularken bir taraf geleneksel yapıdan uzaklaştıkça kendisini kötü hissediyor. Yapımcı tarafı da haliyle ne yapacağı işten emin olabiliyor, ne de hangi tarafa hizmet edeceğinden. Yenilikçi bir oyun yapsan dert, yapmasan ayrı bir dert. En nihayetinde gözünü kapatıp gönlündekini yapanlar kazanıyor bu pazarda. 90'larda son derece popüler olan dövüş oyunları bugün neden popüler değil derseniz, işte bu gelenekselci zihniyetten kopamadıkları içindir. Halen aktif olan dövüş oyunları da kıvrak modern hareketleri, eski ve yeniye hizmet eden vizyonlarıyla hayatta. Bence bunların başında Mortal Kombat geliyor, Street Fighter bile bir hayli gerisindedir bu açıdan. İlk MK oyunu sonrası 2 ve 3'e bir göz atın, ardından gelen Mythologies: Sub-Zero, 3D gelen MK 4, aksiyon-macerayı kucaklayan Special Forces, Shaloin Monks, rekabete geçiş yapan Vs. DC Universe; Deadly Alliance, Deception ve 2011'deki MK9'a mercek altında baktığınızda hep değişen, yeni bir şeyler ortaya koymak isteyen; zaman zaman bu işte başarısız olsa da inandığından vazgeçmeyen azimli bir ekip görürsünüz. Bu nedenle de MK severler markayı her daim takip eder. Ed Boon önderliğindeki NetherRealms bu alışkanlığından, E3 2014'te gördüğümüz üzere, yine vazgeçmiyor ve bizlere yine eşsiz bir MK tecrübesi sunmak için kan revan içinde çalışıyor. (Bakın "kan" dedim, kan tutanlar köşeye bi ayrılsın!)

BU KEMİKTE BİN MİLYAR POLİGON KULLANDIK

2015'in belli olmayan bir ayında (Nisan diyelim) PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One'a gelecek olan *Mortal Kombat X* ilk kez yeni nesille tanışmaya hazırlanıyor. *Tekken 7* gibi UnrealEngine 4 yerine UE3'ün son derece modifiye edilmiş haliyle hazırlanıyor oyun ve daha şimdiden harika gözüküyor. E3'te altı karakter ve üç arena gösterilmesine rağmen, oynayan veya izleyen herkesin dibini düşürmeyi başardı. PS4 versiyonu üzerinde yapılan sunum 1080p üzerinden 60fps ile çalışıyordu ve tabiri caizse tereyağ gibi akıyor! *MK9*'a hızlı diyenler *MKX*'e ne diyecek merakla bekliyorum.

Ballandıra ballandıra anlatmaya arenalardan başlayalım. MK serilerinde bildiğiniz gibi arena bir tek Stage Fatality'lerde interaktif olurdu ama dövüşe bir katkısı yoktu. Ed Boon'un da mekânla etkileşime girme sevdası bilinen bir gerçekti ve nitekim bu uhdesini *Injustice: Gods Among Us*'ta yerine getirdi. Kombolar kadar çevreyi de kullanmak önemliydi *Injustice*'te. *MKX* bu açıdan *Injustice*'e bir hayli benziyor diyebiliriz. Gördüğümüz üç arenanın sonlarında ve ortalarında dört kadar etkileşim noktası bulunuyor. Bunlardan kimisi hızlı hızlı kaçmak için kullanılırken (örneğin Sub-Zero'nun donmuş ormanından daldan dala atlayıp hızla rakip arkasına geçebilirsiniz) bazen de hasar veren öğeler kullanılabiliyor (içi köz dolu bir taş fırlatmak gibi). Yerinde deneme şansı bulan OGZ ekibinin de yeni *MK*'nın arenalarına ayrı hasta olduğunu belirtelim. Rakipleri gibi süs olarak değil, gayet kanlı canlı şekilde dövüşe mekanları dahil etmek, inanın *MK*'nın vahşetine çok yakışıyor. Zaten görsel kalitesiyle detay seviyesi birleşince cidden izlenesi arena fonları ortaya çık-

NETHERREALM INJUSTICE'TEN ÇOK DERS ÇIKARMIŞ. RAKİPLERİNİ DE ÖLÇÜP TARTARAK MKX'İN TOKLUĞUNU KIVAMINDA YAPMIŞ.





ve yaş sınırı kurulu kurulmasının arkasında *Mortal Kombat* lobisi vardır. O gün nasıl ki bu şiddet ciddi derecede mide bulandırıcıydı, *MKX* için de aynısı diyebiliriz. Ortalık resmen mezbaha, kan gölü. Yemin ediyorum şu konsollar bir de koku verebilse ve her maç sırasında odaya et, kan kokusu püskürtülse bu oyunun yaş sınırı +25 filan olabilir. Görsel kalitenin artmasıyla birlikte iç organlar ve onların parça pinçik oluş detayları da artmış ve ortaya belki de en kaotik *MK* oyunu çıkmış. Öyle ki E3'te ilk önce Scorpion'un fatality'si kesilerek verildi, daha sonra korsan kamera çekimiyle filan gördük ve cidden o fatality'ler sonrasında ense kıllarında bir kımıldanma hissediyor insan.

Ed Boon'un bizzat aklına gelen bir Fatality aynen şöyle: Cassie Cage önce rakibin ayaklarına kurşun sıkıp dizlerinin üzerine çökertiyor, ardından bedenini delik deşik edip en sonunda alnının ortasına bir tane sıkıyor, oluk oluk kan Cassie'nin üstüne başına akınca Cassie'nin canı sıkılıyor ve ağzındaki sakızı gidip alındaki deliğe tıkıştırıyor. Ve o sakız, içi kan dolu bir baloncuğa dönüşüp patlıyor! Yani odanızda gizli gizli *MKX* oynarken, fatality sırasında içeri babanız girerse, uyduracağınız o güzel yalanı şimdiden düşünün derim, ciddi anlamda *MKX* kasapçı cenneti çünkü. Ed Boon'a başka Fatality'ler de olacak mı diye sorduğumuzdaysa "Başka *–lity'ler* olacak ama nedir, şimdi açıklamayacağız" diyor. Artık Brutality mi, Animality mi, Friendship mi, Babality mi, bekleyip göreceğiz.

BİRİMİZ ÜÇÜMÜZ İÇİN

Sadece Stamina barının bile oyuna gelmesi dövüşe ayrı bir boyut katarken, Ed Boon belki de en cesur hareketini maç öncesi seçtiğiniz dövüşçünün üç stilinden birini seçmenizi isteyerek yapmış. Evet, yanlış okumadınız, *MKX*'te her dövüşçünün üç adet ayrı dövüş tekniği bulunuyor. *Deadly Alliance*'taki gibi oyun esnasında değiştirebildiğiniz türden yetenekler de değil bunlar; karakteri büyük ölçüde değiştiren ve ayrı bir dövüş stratejisi ortaya koyan tiplerden. Örneğin Scorpion'un Ninjutsu yeteneği Scorpion'a iki kılıç kullanma yeteneği verecek. Hellfire ise üç ayrı, ortaya alevli malevli özel hareket katıyor. Inferno'da ise Scorpion arenaya zebani sokabiliyor. Şöyle bir genelleme yaparsak defansif oynayana da, saldırgan oynayana da ve ikisinin arasında denge tutturmak isteyene de NetherRealms gerekli şerbeti vermiş gözüküyor. Bunun yanında *MK9*'daki güç barı ve X-ray sistemi aynen kullanımda. X-ray yine tüm gücünüzü alıyor ve rakibin şöyle bir röntgenini çekiyorsunuz. İki güç barınızı ise Breaker yani komboları kestiğiniz özellik alıyor. Tek güç alan özellik de Enhance, yani özel ataklarınızı bununla yaparsanız hasarı ve şeklini değiştiriyor. Açıkçası *Injustice*'teki Wager (yani bahis) sistemi bunda da olacak diye çok korkmuştum ama hiç mi hiç gözükmüyor... Bir dövüş oyununda 50'den fazla karakter görmeye alışık oyuncular oyuna burun kıvırabilir, ama bir karaktere üç yetenek ekleyince ortaya aslında daha komplike bir sahne çıkıyor ki tadından yenmez! İlk önce karakteri genel hatlarıyla tanıyacak, daha sonra kendi oynama stilinize göre hangi yeteneği seçeceğinize karar verecek ve bunu da yaparken rakibin kimi, neyi seçtiğini göz önünde tutup arenaya öyle atlayacaksınız. Dövüş oyunlarında usta olmayı değil de o süreci sevenler eminim ki şu anda çoktan oyunu ön siparişle almıştır!

KANIN DAHA KANLISI

Biliyorsunuz ki Amerika'da parlementoda "oyunlarda şiddet" tartışmalarının başlamasının

HİKÂYE KONUSUNDA ARAP SAÇINA DÖNEN MK'DA 20 YIL İLERİYE GİDİYOR, YAŞLANAN DÖVÜŞÇÜLERE DE GÖZ ATIYORUZ BU OYUNDA.

KİMLER VAR, KİMLER YOK?

E3 sırasında toplamda yedi karakter adı görebildik. Bunlar Sub-Zero, Scorpion, D'Vorah, Ferra/Torr, Cassie Cage, Kotal Khan ve Raiden. Raiden her ne kadar tanıdık gelse de pek çok yeni harekete sahip. Özellikle Trap yeteği ile elektrik noktaları dizerek tuzaklar hazırlaması çok keyfili gözüküyordu. Sub-Zero ve Scorpion da bildiğimiz tatta dövüşüyor. Ama gelin şöyle bir yeni karakterlere bakalım:

FERRA&TORR

MKX'in en ilginç karakteri işte bunlar olacak. Hatta dövüş oyunlarında pek eşine rastlanmadık bir durum bu. Torr dediğimiz dev yaratık oluyor, Ferra da onun ensesinde duran ve bıçaklarıyla Torr'u kontrol eden asıl güç. Torr biraz oyuncak kalıyor diyebiliriz. Yavaş ama hasarı bol atakları yetmezmiş gibi Ferra eğer Torr'u biraz bıçaklarsa enerji kaybederken vuracağı hareketlere ekstra hasar katabiliyor. Bir nevi "enerji veririm-fazla enerjini harcarım hacı" taktiği. Ferra'nın ordan oraya savruluşunu, Torr'un onu yerden kaldırıp tekra sırtına koymasını, Ferra'nın X-Ray'de rakibin gözbebeğine bacağım kadar iğne sokmasını iyi ki burada gösteremiyoruz!

AĞIZ'DA' BÖYLE DAĞILACAK









Genelde dövüş oyunları ön incelemesinde veya incelemesinde hikâyeden bahsedilmez. Bahsedilse de zaten sadece manyak derecesindeki hayranlarından başkasının ilgisini çekmez ama *MK9*'da bu bozulmuştu. Başlı başına bir oyun kadar uzun süren ve gayet de eğlenceli, sürprizi bol bir hikâye vardı. Hem oyuna ısınmak açısından iyi bir yoldu, hem de hangi karaktere ne oldu, kim öldü kim kaldı, kim dirilecek filan derken çekirdek çıtlayarak bitirmiştik oyunu. *MKX*'te de aynı kafada bir hikâye modu yer alacak ve *MK9* kadar uzun sürecek. Hikâye detayı paylaşılmadı ama zaman dilimi olarak *MK9*'dan sonra devam etse de zamanda 5, 10, 25 sene ileri-geri giderek pek çok bilinmeyeni çözecek ve yeni gizemler katacak.

BEKLENTİ BÜYÜK. KILICIMIZ DA!

Dikkatinizi tekrar ilk paragrafa çekmek istiyorum sevgili okuyucu. Gördüğünüz üzere NetherRealms *MKX*'te pek çok yeni şey denemek istiyor ve umuyoruz ki başaracak. *MK9* zaten öküz gibi başarılı ve güzel bir oyundu, işini garantiye alıp kısmi bir makyajla da yeni oyunu çıkarabilir ve zarar etmezdi ama öyle olmuyor işte! Dövüş oyunu sahalarında görmek istediğimiz hareketler bunlar. *Tekken 7*, *Tekken X Street Fighter*, *Street Fighter V*, *The King of Fighter XIV*'ten filan da benzer hareketleri bekliyor, hepinizi şimdiden parmak ısındırma turlarına davet ediyorum. Yine çok canlar yanacak, çok kanlar dökülecek bu dövüşte!



Tür: Dövüş **Yapım:** NetherRealm **Dağıtım:** Warner Bros. **Platform:** PS4, Xbox One, PC **Çıkış Tarihi:** 2015





D'VORAH

Acayip ilginç bir karakter. Yarı insan yarı böcek (adı Deborah'tan türeme ve arı demek). Sinek küçüktür ama mide bulandırır derler ya, D'Vorah da o misal. Etrafa durmadan böcek, larva, sinek filan atıp içimizi bir kımıl kımıl ediyor. Bu hale nasıl geldi, kimdir, necidir şu anda bilinmiyor. Yakın dövüşte oldukça tehlikeli, yanlardan böceksi ayaklar da çıkarabiliyor.

KOTAL KHAN

Shao Khan'ın varisi. Nereden, niye, nasıl geldi bilmiyoruz ama belli ki MKX'in hakiki kötülerinden. Tip olarak Tekken'deki Ogre'yi andırıyor. Yavaş ama sert yürüşü, kocaman kılıcı ve yakın mesafede sağlam kapmaları ile çok can yakacağa benzer. Totemler çıkararak düşmana zarar verirken kendisini de iyileştirebiliyor. Kendisini iyileştirebilen tüm dövüşçülerden nefret ederim!

CASSIE CAGE

Johnny Cage ile Sonya Blade'in kızı. Büyümüş de turnuvaya katılmış! Anne ve babasından haber yok ama belli ki Cassie de özel-güvenlikten sorumlu. Dövüş tarzı da anne ile babasının karması. Bir alo ile havadan misil yollayabiliyor rakibine.

OynaGeç!

Bi bitmedi derdimiz...

Ofiste toplantı halindeyiz. Dosya konusu önerilerimizi ve toplantıda atıştırmak için aldığımız krik krakların ne kadar da gevrek olduğunu tartışıyoruz. Yalan olmasın, o sırada konuştuğumuz dosya fikri hangisiydi şimdi hatırlamıyorum ama konu ilginç olmasına rağmen "Ya onu öyle yaparsak ters tepkiler alabiliriz" gibisinden bir tedirginlik oluştu masada. Sessizce kafalar sallandı, kaygılar paylaşıldı, krikler kraklandı ve bu sırada şahane bir başka konu çıktı ortaya: "Yahu biz niye böyleyiz?!"

Tamam, çok da ufuk açıcı bir cümle olmayabilir, ama Tuğbek mevzuyu derinleştirdi: "Oyuncuları diyorum; hiçbir şeyi beğenmemek, her halta bir kulp takmak zorunda mıyız? Başka türlü oynayamıyor muyuz?" Cidden ha... Hipsterlık mı desem, çokbilmişlik mi desem, ebedi ergenlik mi desem, konu oyunlar olunca hepimize bir haller geliyor. Sadece Oyungezer'e ya da Türkiye'ye has bir şey değil, gir internette herhangi bir oyunun forumuna, ortalık ömrünü o oyunu beğenmemeye adamış insanlarla doludur. Her yerdeyiz, oyun dünyasındaki her şeyden nefret etmekten zevk alıyoruz, bir şeyleri beğenmedikçe rank atlıyoruz. Lakin en beklenmedik yerden vurduğumuzu düşünerek "HEAD SHOT!" diye kendimizi tebrik ederken aslında epey de saçmalıyoruz.

İşte bu dosyayı tüm bu saçmalamalarımıza ayırdık. Ofiste bizim, OGZ Online'da senin, internetin her yerinde herkesin tekrar tekrar üretip durduğu klişe itirazlar, temelsiz eleştiriler, "yok, olmamış!"lar oldu konumuz. İğne, çuvaldız, tırpan, ne bulduysak sapladık. Sonuç olarak oyun bu oyun, #OynaGeç yani, nedir!?



Vanilla WoW'cu tanıyor musunuz hiç? Vanilla dediğim de, oyunun ilk çıktığı hâli. Başlangıcı, özü, emekleme devri yani. Daha eskilere dayansa da Vanilla WoW'da ünlenip genele yayılmış bir yakarış vardır. O zamanlar elde etmesi zor olan bir şeyleri belki günlerini harcayarak, belki sinir hastası olmak pahasına kasıp almışsındır. Ama aradan beş yıl geçer, sistem değişir ve ömrünü çürüterek aldığın o eşyayı herkesin almasını sağlayacak bir yama gelir. Tabii ki kanına dokunur bu durum, başlarsın: "Tabii siz bebeler ne kadar kolay alıyorsunuz her şeyi. Bizim zamanımızda aylarca quest yapardık OLM!"

Çok yakından biliyorum bunu. Nasıl mı? Temmuz ayında Tauren Shaman'ımın totemlerini 10 seviyede bir nasıl görevle aldığımı, çantada nasıl yer kapladıklarını ve şimdi ne kadar kolaylaştığını anlatıp dert yandım birilerine. Ama yok, devamında kendimi durdurmayı başardım. Çünkü devir değişiyor ve her oyuna her insan bizler kadar zaman gömmek mecburiyetinde değil. Counter-Strike 1.6'da 6 yıldır klavye eskitmen, herkesten iyi olduğun anlamına gelmez. Ya da bir DVO'nun zor zamanlarını gördüm diye kimsenin gelip madalya takması gerekmiyor. "Madem zordu, madem bundan memnun değildin oynamayaydın" derler adama. O günlerin heyecanını, çıldırma sebeplerini ya da mutluluklarını alıp yolumuza devam edelim işte. Zaten ortalık karışık, kırmayalım bir amulet için birbirimizi. **-Sarp**



Irkçılık, cinsiyet ayrımcılığı, nefret söylemi gibi konularda tabii ki hassasız. Sadece oyunlarda değil, günlük hayatımızda da, geçen yüzyılda bitmiş olması gereken bu muhabbetlere katlanamıyoruz, yapıştırıyoruz cevabı. İyi de ediyoruz. Fakat yani Last of Us'taki küçük kız çocuğu Ellie üzerinden "bu oyunda kadınlar zayıf ve kırılgan gösterilmiş, resmen cinsiyetçilik yapmışlar" dendi mi de "E yuh" diyoruz. Yazılan hikâyenin dramatik kurgusunda hiç sırıtmayan, yerine oturmuş bir karakteri o kurgudan koparıp zayıflığıyla ya da aşırı gücüyle ya da vücut hatlarıyla tartışmak nedir Allah aşkına! (Kaldı ki Ellie ne bir çocuk olarak zayıftı ne de bir kadın karakter olarak.)

Tamam, tartışalım tabii ama lütfen çıkış noktamız da azıcık ipe sapa gelir olsun di mi? Bu açıdan her yeni Tomb Raider'da yeniden alevlenen "Lara Croft hiç gerçekçi bir karakter değil, erkeklerin fantezilerine hizmet eden bir cinsel obje" temalı tartışma da giderek zorlama bir hal alıyor. Şahsen koca memeli kadın karakterlerle bir problemim yok, varsa da parlak ve şişkin kaslı erkek karakterlerle olduğundan daha fazla değil. Çünkü hepimiz biliyoruz, oyunlar "kahramanlar" üstüne kurulur ve kahramanlar bizim abartılmış hallerimizdir.

Ha bir de, Resident Evil 5'te öldürdüğümüz zombiler siyah olduğu için oyuna "ırkçı!" damgasını vuran arkadaş... O oyun Afrika'da geçiyor, bildin mi? Ama bu bile Deus Ex'te arka sokakların hâkimiyeti Latin Amerikalılarda olduğu için başlayan " Latin Amerikalıları genellemişler, hepsini uyuşturucu satıcısı diye damgalamışlar" tartışmasının eline su dökemez. Bu hesaba göre The Wire tüm zamanların en ırkçı TV yapımıydı. Ama işte biz fark etmemişiz.

Artık ben heyecanla "Sonic neden mavi? Kirpilere ne demek istiyorsunuz siz!" diye olay çıkaracak olan cengâveri bekliyorum. Ah bir çıksa ortaya da eğlensek... **-Serpil**

NEREDE O ESKİ OYUNLAR...

Şimdi bu muhabbeti ben de yapmıyorum dersem Pixel çarpar. Eski oyunların yaşattığı nostalji hissini çok seviyorum bittabi. O bir kenara, kimi oyunlar da zamansız kuşkusuz. Nasıl *The Last of Us*, *Heavy Rain* gibi oyunlar hiç eskimeyecekse ve 20 yıl sonra da aynen oynanabilir olacaksa eski *Final Fantasy*'ler olsun, eski *Obsidian* oyunları olsun her daim ağızlar beş karış açık oynanır. Ammaa...

Sevmediğim bir şey varsa o da günümüz oyunlarını komple genelleyip bir kenara koymak. "Eski oyunlarda eğlence vardı eğlence!! Unutuldu azizim eğlence faktörü..." Hadi ordan güzel kardeşim ya. *Titanfall*, *Mario Kart* falan oynarken bir ara kendini videoya çek de ne kadar sıkıldığını biz de bir izleyelim. "Zordu eskiden oyunlar! Şimdikilerin hepsi Eti Cici Bebe kıvamında!" Bir ara yanımızda *Dark Souls II*'yi, *Hotline Miami*'yi nasıl da gözün kapalı bitirdiğini göstermeni çok isteriz. Kaldı ki o kolay dediğin oyunların yüzde doksanında Hard, Very Hard gibi seçenekler de oluyor ki şüpheliyim o zorlukları seçerek oynadığından. "Amatör ruh vardı be eskiden! Şimdi hep büyük şirketler falan..." E çuvalla para dönüyor, oyun sektörü büyük bir ticari sektöre dönmeyeceğidi de nolacağıdı? Bitmemiş ya da sırf daha çok satması için dandikleştirilmiş oyunları tenzih ederim ama *GTA*, *MGS* gibi seriler de en büyük para babalarından çıkmıyor mu? Ha amatörlük dersen oyunlar tarihinde görülmemiş bir bağımsız oyun bombardımanı yaşamıyor muyuz? En iyi, en duyulmuş bağımsız yapımlara dahi şans vermediğini tahmin etsem isabet ettirmiş olur muyum acaba?

Yani "eski oyun - yeni oyun" genellemesi yapıp kestirip atmazdan evvel "kaliteli oyun - kalitesiz oyun" tartışmasına girmek, hatta o tartışmaya da girmeyip keyfimize bakmak ve "oynayıp geçmek" oyun olayının felsefesine biraz daha uygun gelir sanki. **-Ömer**

ÇOCUK OYNUYOR BUNU KARDEŞİM!

Eminem'in üzerinde kocaman "*Parental Advisory – Explicit Lyrics*" yazan tişörtü vardı bir zamanlar, bildin mi? Önemli davetlerde, ödül törenlerinde, büyük konserlerinde falan hep bu tişörtü giyerdi. Neden dersin? Çünkü her şey tozpembe değildi ve özellikle müzik, sinema, oyunlar gibi 2000'lerin yükselen popüler kültür öğeleri içerik olarak neredeyse sanatın diğer özgür dalları kadar uç işler üretmeye başlamışlardı. Eminem tabii ki de bu gelişimi savunan birisiydi ve ironi adına bu tişörtü uzun süre giydi. Birçok ünlü de buna katıldı, bizler de bir nevi aydınlandık. En azından bir uyarıcı eklendiği takdirde bütün kültür üretimlerinin limitlerinin olmaması gerektiğini kavrayabildik. Ama sen "*çoluğumuz çocuğumuz oynuyor bunu kardeşim!*" diyen, üzgünüm ama biraz ufkunu genişletmen gerekiyor artık. Cem Yılmaz'ın filmlerinde küfür etmesine söylenen de sensin, eminim.

Bilinç tecrübe ile kazanılacak bir şey. Oyun oynamayı seven çocuğunun, kardeşinin ya da toplum içerisinde gelişimini önemsediğin gençlerin bilinci ile kendi bilincini bir tutamazsın. Çocuğunun ilgi alanına giren oyunlar içerisinde onun gelişimine olumsuz etki edecek, onu şiddete v.b. öğelere yöneltecek bir şeyler varsa, bunu ondan uzaklaştırması gereken sensin. Ve bu çok basit, çünkü yasal olarak bütün bu tip eserlerin üzerinde "ŞİDDET İÇERİR", "*CİNSELLİK İÇERİR*", "*+13*", "*+18*" gibi ibareler yer alır. Sen bunları görmeyip araştırmayıp çocuğunun karşısına çıkmasını ve onun oynamasını sağlarsan hatta bir de utanmadan 12 yaşındaki çocuğuna **GTA V** alırsan, sesini kesip oturacaksın.

Nihayetinde bu tip eserler üzerindeki uyarıları dikkate almalısın, eseri yasadışı edindiysen ya da yakınındaki çocuk yasadışı edindiyse, internette o eser hakkında araştırma yapmak da senin görevindir. Ama bana sorarsan en büyük görevin çocuğunu, kardeşini, ufak yaştaki tanıdığını mantık çerçevesinde eğitip, başta oyunlar olmak üzere tüm eserlere nasıl bakması gerektiğinin bilincini aşılamaktır. Çocuk oynuyorsa, sen de oynatansın. **-Pozan**

OYUNLAR SANAT MIDIR?

La havle... Yine mi aynı konu? Oyunlarla sanat arasındaki ilişkiyi bir türlü çözemedik gitti. Kabul ediyorum ki üzerinde düşünmeye, tartışmaya değer bir başlık. Hatta "oyunlar şiddete yöneltiyor mu" sorusundansa bu, her daim tercihimdir. Ama artık artgame'den, notgame'den, "yürüyüş simülasyonu", "ekran koruyucu" ve benzeri etiketlerden gına geldi yahu.

Oyunlar sadece sanat değil, bugüne dek bilinen tüm sanat formlarından fazlasıdır. Geleneksel iletişim araçlarının tümünü bünyesinde barındırmakla kalmaz; yazılı, işitsel ve görsel anlatıma etkileşim katarak insanı merkezine alır. Duygu ve düşünceleri aktarmanın, bambaşka deneyimler yaşatmanın gerçek zamanlı ve benzersiz bir yoludur oyunlar. Daha önce başka örneklerine de rastladığımız üzere, bir dışavurum biçimi olarak kabul görmesi zaman alıyor sadece. Dolayısıyla "oyunlar sanat mıdır" sorusu özünde bir medya okuryazarlığı sorusudur diyebiliriz.

Mümkün olan budur; ama hayır, çoğu oyun sanat değildir. Olmak zorunda da değildir. Yine de hem sanatsal oyunlar, hem de sanat-oyunlar var ve sayıları giderek artıyor. Bazıları oynanışı neredeyse tümüyle terk edip, beğensek de beğenmesek de, bambaşka yaklaşımlar deniyor. Sırf kafasındaki sanat tanımına uymuyor diye tüm oyunları dışlayanlarsa ayıp ediyor. Sanatın tek bir doğru tanımı olduğunu düşünen insanın aklından şüphe eder ve hatırlatırım: Yirminci yüzyılın belki de en çok konuşulan sanat eseri bir pisuvardı. **-Eren**

O OLAYIN ASLI ÖYLE DEĞİL Bİ KERE!

Hani kurgu dünyalara dört elle sarılanlarımız var ya (ben mi? yok canıııım...), onun daha ılımlı hâli gerçek tarihe dört elle sarılanlar işte. Kötü bir şey değil bu ama kurgu bir eser yaratırken geçen süreci bilmeyenlere *"Sakin ol şampiyon"* demek gerekebiliyor. Bu arkadaşlarımızın asıl problemi herhangi bir oyunda, tarihle örtüşmeyen detayları fazla ciddiye almaları. Tarihi olayları kendi kurgusuna göre yorumlayan yapımcılar ya cahillikle suçlanıyor, ya özensizlikle, ya da kötü niyetli olmakla. Halbuki oyun dediğin tarihin aynası değildir, esinlenmedir nihayetinde.

Assassin's Creed serisi bu konuda çok çekiyor, çekmeye de devam edecek. İkinci oyunda İtalya tarihine soktukları çomakla yaftalandılar. Brotherhood'da Roma ve Papalık'ı gösteriş şekillerinden laf yediler. Revelations'da Osmanlı askeri kesiyoruz diye bizim ülke hepten ayağa kalktı, üçüncü oyunda da İngilizler sürekli kırmızı urbalıları biçiyoruz diye tantana yaptılar. Demek ki dünyaca biz akla karayı ayırt edemiyormuşuz. Ha bir de şu var: Yazılı tarihin kendisi bile tümüyle saptırmalarla, kazananın zaferleriyle, yaşanmışın dışında eklemelerle doluyken neyi neye göre yargılıyoruz ki biz? Gözümüze çöp batıyor, egomuza şiş saplanıyor da sonucunda olay çıkarıyoruz. Ama ne gerek var? Yaslanalım arkamıza, alalım güzel birer içecek. Serin serin oynayalım oyunlarımızı işte. Kurgu canım bu kurgu, haydi yola devam. **-Sarp**

KAPAK OLMAMIŞ!

Merhaba, ismim Serpil ve ben bir forum mağduruyum... 1768304 gündür foruma girmiyorum ve hayatımın yavaş yavaş düzene girdiğini, ayaklarımın üstünde daha güçlü durmaya başladığımı, yediğim yemekten içtiğim sudan yeniden tat aldığımı hissediyorum. Artık güneş daha parlak, yağmur daha ıslak. İyileşiyorum...

Her ayın sonunda, derginin duyurusunu yapmak için kapağı OGZ forumlarında paylaştığımız bir gece yarısı, mutlaka o mesajı atan biri çıkacaktır: "Kapak olmamış!" İşte bu mesajdan sonra, kurallar gereği zihin açan tüm tartışmalar bıçak gibi kesilir ve Mordor'un gözü dahil evrendeki her şey aniden o kapağa bakmaya başlar. Evet, kapak olmamıştır ve kapağın olmamışlığı yanında geri kalan 147 sayfanın ve bizi daha iyi bir dergi yapmaya motive edecek eleştirilerin hiçbir anlamı yoktur.

İsmim Serpil, Oyungezer'in editörüyüm, ve bence hayatta kapaktan daha önemli şeyler de var :(**-Serpil**

ÖN SİPARİŞ VERDİM, OYUN KÖTÜ ÇIKTI...



Biz ne iş yapıyoruz? Oyun eleştirmenliği. Yani nedir bu? Bazen adım atıyor, elimizi taşın altına sokuyor ve nasıl çıkacağı belli olmayan oyunları inceliyoruz. Etrafta ilginç bir kanı var, bizim masalarımız bir önceki oyunu çığır açmış ikinci oyunlarla dolu zaten. Sağa dönüyoruz Uncharted 2, sola elimizi atıyoruz Fallout New Vegas. En kötü günümüz Assassin's Creed III'le geçiyor, en büyük hayal kırıklığımız Amnesia 2. He canım he. Biz hiç garip, kötü, bir daha yüzüne bakılmayacak oyunlara atlamıyoruz zaten. Çünkü biz sadece güzel oyunları oynuyor, yazıyor, sonra da sürat teknelerimize binerek adalara doğru açılıyoruz.

Hayır arkadaşlar, biz de "Bu ne yeaaa!!" diyerek oyunları kenara koyuyoruz, "Ama Serpil bunu incelemesek olmaz mıı?" diye ağlaşıyoruz. Ama oynuyoruz nihayetinde, sırf sizin paranız çöpe gitmesin diye. O nedenle bizi ya da başka bir inceleme grubunu dinlemeden önsipariş verip de "Yeaaaa oyunum kötü çıktı!" diye ağlamayın. En azından bize ağlamayın. Zaten sevmiyoruz önsipariş döngüsünü ve ürünsüz para toplama çabasını, üstüne tuz biber ekmeyin. Zamanında biz de elimizi attık, alev alev yandık. Sonra durmasını bildik. Eller bandajlı tabii hâlâ, çaktırmayın. O yanıkların ara ara tekrarlanıyor olduğu da külliyen hurafedir! **-Sarp**

PEKİ GRAFİK Mİ HİKAYE Mİ?



Oyun tartışmalarının en favori sorularından birisi de özelliklerini birbirine çarptırmak. Küçük bir çocuğun elindeki figürleri "DIŞ DIŞ!" diye sonsuza kadar çarptırması gibi bunu yapıp duruyoruz. "Grafik mi oynanış mı hacı?" en popüler olanı. Sonra "abi senaryo mu yüksek çözünürlüklü kaplamalar mı?" HBen bile hatırlarım, Planescape Torment'le ben de aynen bu şekilde millete caka satıyordum. "Mühim olan oynanış, hikâye. Grafik neymiş ki" diye. Sonra oyunu kurdum, altıgen alanlarda yürümek bunaltınca sözümü yuttum tabii. Demek ki neymiş, millete atarlanıp «Önemli olan BU taaaam mı?!" diye bağırmak artistik bir hareket değilmiş.

Oyun yapımında birden fazla departmanın, bu departmanlarda farklı insanların çalıştığını unutmamak lazım işte. Tamam, hepsi aynı bütçe havuzundan para alıp iş yapıyorlar. O kısmı da unutmayın. Ama düzgün planlanan bir oyun hepsine sahip olacaktır. Tümüyle çekişmeli çok oyunculu yapıya odaklanmadıysa grafiği de olacak, başarılı oyun mekanikleri de, hikâyesi de. Hayır, arasından birini alıp tümüyle çöpe attığımız da yok. Beyond: Two Souls'da Dualshock'u elinize aldığınızda oyun çalışmıyor muydu? Anaolgu itince Jodie yerinde bekliyor muydu? Hayır. Sadece biz beğenmedik diye, adı "çöp" oluyor, "oynanış berbat"a dönüyor muhabbet. Ama var aslında, sadece bizim dişimize göre olmuyor. Yine bunun ayrımını da yapamıyoruz. **-Sarp**

O KILIÇ DİĞER ELİNDE OLACAKTI Kİ.



Kurgu dünyaların tutarlılığı konusunda takıntılı olduğum doğrudur. Zaten bu maddeyi özellikle benim yazmam da bu yüzden. Haziran ayında 6 sayfa Star Wars elden gidiyor diye dosya yazdıktan sonra şimdi de günah çıkarır gibi " o kadar da takmayın yahu" demeye geldim! Gerçi hakkımı yemeyeyim, süper de soğukkanlı hazırlamıştım o dosyayı.

Ama abi cidden, biraz fazla cılkını çıkarmıyor muyuz? *Yüzüklerin Efendisi* filmleri çıktığında, kitabı okumuş her artist gibi ben de demediğimi bırakmamıştım. Boynumda fular, elimde pipo, lambiri kaplı bir İngiliz salonunda asilzadeyim sanki. Peh! Uyarlama kelimesinin ne olduğunu, kurgu farklı dallara geçtiğinde bir şeyler kaybedip bir şeyler kazanacağını artık kabullenmemiz lazım.

Ha Star Wars demişken, *Force Unleashed* faciasına bir şerh koymam lazım yine de. Vader'ın çırağı falan denince hâlâ tüylerim diken diken oluyor. Ama o bir istisna. Kurgu dünyalar esnetilebilir, yeni hikâyeler anlatmak için ufak değişimler geçirilebilir. Sonuçta ilk adımda yazılan her bir satırı, tasarlanan her bir poligonu uzun vadede iş görecek şekilde olmuyor ki. Zamanın teknolojisine, algısına, yazan kişinin kişiliğine göre kısıtlanıyor eser. Varsın biraz değişsin, reboot olsun. Manyak gibi *Force Unleased* olmasın da, biraz *Tomb Raider* olsun mesela. Ha bu arada, hayattaki tek dayanağımız da bir zahmet elin insanın yarattığı kurgu dünya olmasın yahu. "İlle de böyle olacaaAAK!" diye tepinmeyelim, n'olur bak. **-Sarp**



Fanboyluğun canı cehenneme! Cidden, "Xbox mı iyi PlayStation mı? GTA mı iyi Watchdogs mu? DOTA 2 mi LoL mü?» tartışmalarının kimseye en ufak bir katkısı yok. Bu duruma sektörde cici bir şekilde «fanboyluk" denilse de, atalarımızın yolundan gidip "erişilemeyen üzüme koruk deme" sendromu diyorum ben. Sahip olmadığımız zevk ve değerleri aşağılamak zorunda hissediyoruz ki, kendimizi kötü hissetmeyelim.

Bu sendromun en uç noktasıysa "oynamadım ama XXX çok kötü" savında ortaya çıkıyor. Hadi oynayıp da ondan sonra iki şeyi birbiriyle karşılaştıranların, haklı veya haksız, bir dayanak noktaları var. Size ne oluyor? "Watchdogs'u oynamadım ama gördüğüm videolar ve SS'ler çok kötü!" He mi gözüm? Neye göre, nasıl edindin o hakkı sen acaba? Bu yaptığının etik olmayışına akıl erdiremiyorsan, bari yüzlerce insanın yıllarca çalıştığı bir ürüne oynamadan bok attığında kul hakkı yediğini de mi düşünemiyorsun? Birilerinin ekmeğini elinden aldığını? Hm?

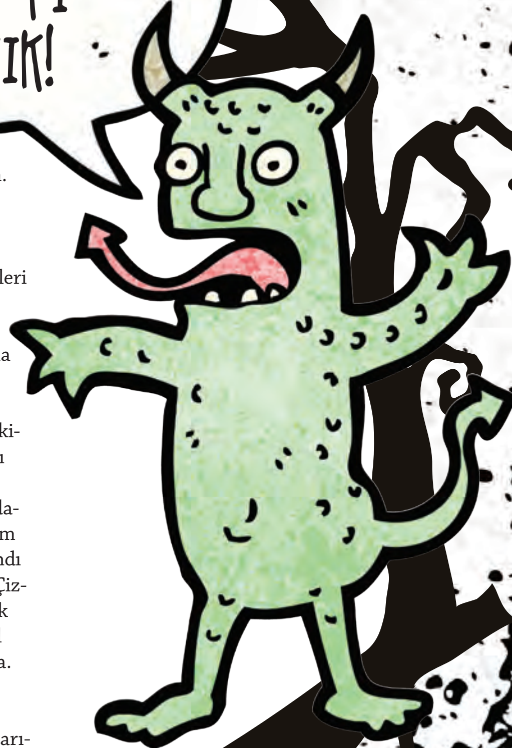
Veya şöyle sorayım: Okulunu başarıyla bitirmek istiyorsun değil mi? Gelecekte sevdiğin bir işe girmek? Veya sevdiğin kızı babasından istemek? Bunları elde etmek için çok çalışacaksın, biliyorsun.

Peki, şöyle deseler ya sana:
- Hocam ben niye mezun olamıyorum ya?
- Yaaa çocuğum [ağzının kenarıyla gülüyor], bir sürü sınava girmişsin, yüzlerce soru cevaplamışsın ama ben hiçbirini okumadım. Çöpe attım. Çünkü bence bok gibi yazmışsındır o kağıtları. O yüzden bıraktım seni.

- Ama efendim, işe niye kabul edilmedim?
- CV'ni çok güzel doldurmuşsun ama bence bu işyerine layık değilsin. Çünkü CV'ni okumadım bile, ama sana çok benzeyen birkaç kişi tanıyorum.

- Ama müstakbel babacığım, beni tanı...
- Daha kapıdan girmeden anladım ben: Rezil birisin. Vermiyorum sana kızı...

Varın şimdi oynamadığınız oyunları kötüleyin sağda solda! **-Sinan**



Efenim? Kojima diyorsun... Hmm... Cıvıttı diyorsun... Hmm hmm da hmm hmm... Bi sn. Müsaadenle bir mavi ekran verip geliyorum.

Yani anlayışlı adamımdır. Düşünceler, farklılıklar, bunlara saygı duymalar falan. Ama hani sen aka kara deyince de başım dönüyor azıcık. Ne bileyim "MGS 4-5 falan eskileri gibi değildi, eskileri daha bir güzeldi" gibi bir şeyler desen... Yani ucundan kıyısından hafiften anlayabilirim biraz. Ama "Kojima hikâyeyi devam ettireceğim diye iyice saçmaladı", efendime söyleyeyim "Kojima gördüğü saygıyı hak etmiyor", ya da "adam oyun yapmıyor film yapıyor mübarek, Video Kojima ehueheuh" gibi argümanlar da cinleri vücudumun tepe noktalarına taşımaya yetiyor hafiften.

Adamın bu kadar geniş bir hikâye örgüsünü nasıl ustaca işlediğini, en ufak noktaları bile nasıl etkileyici yerlere bağladığını görmemek için oyunların başına Kojima'ya laf etmek niyetiyle, önyargılı olarak oturulması gerekir gibi geliyor af buyur. Şahsımca parlaklığı şüphe götürmez zekâsını en unutulmaz oyun tecrübesini sunabilmek adına sonuna kadar zorluyor yahu. Yazıktır günahtır adamın ortaya koyduklarına. Ha tabii bir de "video işini abartıyor" olayı var. MGS'lerin o insanı gerim gerim geren oynanışını, o epik boss dövüşlerini yok saysak bile "interaktif film" yapmak yasaklandı da benim mi haberim olmadı? Bunu söyleyen arkadaşlar herhalde 1900'lerin başlarında doğsa "Çizgi roman ne ya, ya roman olur ya resim olur, ikisi birden neymiş" ya da "Filmle resmi birleştirmek nerden çıktı ya, çizgi film diye saçma şey mi olur?" şeklinde argümanlarla insanlığın önüne engel koyardı herhalde. Bırak dostum yaratıcı insan ne türde bir şey yaratmak istiyorsa öyle yaratsın ya.

Sevgili Kojima, eğer bu satırları okuyorsan için rahat olsun! Arkandayız! Yedirmeyiz! Her MGS'nin bu kadar harika olması için ödememiz gereken bedel Instagram'daki yemek fotoğraflarına maruz kalmaksa bu işkenceye seve seve katlanırız! **-Ömer**

DLC'LER KÖTÜDÜR, PİSTİR, BOKTUR!

Bu DLC'ler ilk piyasaya çıktığında, dolgun genişleme paketleri piyasadan silinecek diye tir tir titriyordum. O nedenle çok sinirliydim. Salyalarımı saça saça DLC kötülediğim zamanları hatırlıyorum hâlâ. Nasıl kinlenmişim, nasıl nefret beslemişim anlatamam. Sonra ant içtim kedi kendime: DLC almayacaktım.

Ama bir kez daha lafımı ağzıma tıktılar. Adam gibi eklentileri, kimi zaman fiyat / performans oranında bir genişleme paketi kadar doyurucu DLC'lere rastladım da ondan. E bu nedenle de savaş baltasını gömme vakti gelmiştir diyorum. Çünkü istisnai birkaç firma (ÖHÖ *EA ÖHÖ!) ve örnek olan birkaç oyun dışında (*Dead Space*, *Mass Effect 3*, yaw hep aynı adamlar değil mi bunl... ÖHÖ!) DLC'ler iki grupta zaten. Birisi oyunun ana senaryosuna katkıda bulunmayıp yan görev, yan karakter gibi dallanan hikâyeler sunanlar. Diğeri ise kozmetik anlamda ekipman, çiçek, böcek, silah kaplaması falan verenler. Bunların ikisi de oyunu başlayıp bitirmek ve bu süreçte doyasıya zevk almak konusunda bir eksiklik yaratmıyor. Ne olmuş karakterin üstünde daha havalı bir cübbe yoksa? Ne var yani oyunun zaman çizelgesine bile oturmayan bir yan görev için benden para isteniyorsa? Vermem arkadaş, olur biter. Para benim, tercih benim. Evet, eskiden içeriği derler toplar tek bir genişleme paketinde verirlerdi. Artık vermiyorlar. Gerçekten çok sinirinize dokunuyorsa benim zamanımda yaptığımı yapın ve hiç elinizi cüzdanınıza atmayın.

Siz DLC'leri bırakın da, asıl probleme gelin. Farklı satıcıların kendilerine özel farklı paketleri oluyor ya, işte asıl dert o. GameStop canavar gibi paketler yapıyor AAA oyunlar için, o özel görevleri, o özel kostümleri de kimselere koklatmıyor. Buna laf edin, güvenin siz bana. **-Sarp**

YİNE Mİ CALL OF DUTY?!

Evet canım, yine Call of Duty! Ne oluyor biliyor musun? Senin benim gibi oyuncular, yani kendini "harbi oyuncu" sayanlar her yıl Kasım ayı yaklaşırken bar bar bağırmaya başlıyor. "Call of Duty gebersin! Her yıl aynı oyun! Animasyonları bile kopyalamışlar! Multiplayer'ında yeni hiçbir şey yok! BLÖBLABLA!"

Sonra o gün geliyor: Yeni Call of Duty çıkıyor ve avuçlar kaşınmaya başlıyor. Biliyorsun ki dünya üzerinde 10 milyon kadar insanoğlu o saatlerde manyak gibi yeni Call of Duty'yi oynarken, sen geri kalıyorsun. Ellerin kaşınıyor ve cüzdana gidiyor. Senaryosunu oynuyor, 4-5 saatte bitiriyor ve küfür ediyorsun, "yine aynı oyun beee!" Multisine giriyor ve bakıyorsun ki bir şey değişmemiş. Forumlara giriyor, ateşli tartışmalara benzin döküyorsun! "Lanet olsun sana Activision! Gelecek sene bir daha para vermeyeceğim sana!"

Bir sonraki sene oluyor ve senin yine ellerin kaşınıyor. Yine alıyorsun. Çünkü dostum, aslında herkesin oynadığı oyundan geri kalmaktan hoşlanmıyorsun. Çünkü senin istediğin gibi bir oyun yapılmasını istiyorsun. Bizim istediğimiz gibi bir oyun olmasını istiyoruz Call of Duty'nin. Ama yapımcısı da, biz de, sen de bal gibi biliyor ki, kapitalist bu dünyada altın yumurtlayan tavuğu kesmez kimse. Veya "bakalım daha iyi bir yaratık çıkacak mı ortaya?" diye Gamma radyasyonuna tabi tutup genleriyle oynamaz. "Nasıl iki altın yumurta alabilirim?"in derdine bakar.

Ve 10 milyon kişi her yıl birbirini ezercesine dükkanlardan, Steam'den, PSN'den Call of Duty'yi bir önceki seneye göre birazcık değişmiş ve soslanmış haliyle almaya devam ettikçe, o ellerin kaşınmaya devam edecek senin de bizim de. Yani, evet, yine Call of Duty! **-Sinan**

inceleme

Bilen Adam

Not alınsın...

Üç yıllık bir emeğin sonucu olan tamamen Türk yapımı platform/bulmaca oyunu Monochroma geçtiğimiz aylarda piyasaya çıktı. Hikâyesini müzikler, görseller ve oynanış aracılığıyla anlatan, asla yazılı veya sözlü anlatıma başvurmayan yapısı benim en sevdiğim hikâye anlatımıdır oyunlarda. Ufak tefek kontrol sorunları da vardı elbette, ama ilk yamada bunlar da çözüldü.

Yapımcılarını bizzat tanımasam da son 1,5 yıldır sürekli haberlerini alıyordum. Oyunun geliştirmesine üç yıl harcadıklarını, sekiz kişinin sürekli olmak üzere, oyunun üstünde tepe zamanında 38 kişinin çalıştığını ve yaklaşık 1,5 milyon lira harcadıklarını duymuştum. Oyunun kontrollerindeki sorunların ve Limbo'ya benzemesinin onu bir klasik yapmayacağını tahmin ediyordum, ama bağımsız, hikâye tabanlı oyunlar arasında artık Türkiye'nin de gururu olacak bir oyun olacağını tahmin ediyor, mutlu oluyordum. Taa ki o makus Gamespot ve Destructoid incelemelerine dek.

Çok uzun süredir bir oyunun ticari başarısı iki şeye bağlı: Ne kadar reklamının yapıldığı ve Metacritic notu. Monochroma gibi bağımsız bir yapım dünya çapında reklam yapamayacağından, ismini kitlelere duyurmasının tek yolu Steam'in üst tablosunda gözükmesiydi. Ancak, Wolfenstein ve Watch Dogs'la aynı hafta çıkan ufak bir Türk oyununun Steam'in vitrininde hiç şansı yoktu. Zaten Steam'in son bir yıldır oyunları vitrinde ön plana çıkarma politikası oldukça eleştiriliyor (bu konu hakkında Monochroma'nın yapımcısı Burak Tezateşer'in yazdığı İngilizce bir makale için: tinyurl.com/ogz-burak). Kısacası, Steam'in şu andaki uygulaması ve kullanıcı sayısıyla, ana vitrinin altındaki alanda gözükebileceğiniz süre maksimum 1 saat. Bu bir saatte "çok satan" listesine giremezseniz, Steam'in sonsuz dehlizlerinde kaybolmaya mahkumsunuz.

Ama Steam'in bu uygulaması olmasa bile, Monochroma'nın ticari başarısına en büyük çelme atılmıştı bile. Gamespot ve Destructoid gibi milyonlarca ziyaretçisi olan iki site, birer gün arayla oyuna 10 üzerinden 4 verdi. Monochroma'yla ilgili pek çok güzel yanı es geçip sadece birkaç ana hatası üstünde durmuşlardı. Nowhere Studios hemen bu hataları gidermiş olsa da, notlar bir kez verilmiş ve Metacritic not ortalamasına geçmişti artık. Artık ok yaydan fırlamıştı. Ve Metacritic not ortalaması %55'de sabitlendi. Her iki incelemenin de üstünden iki aydan fazla zaman geçmiş olmasına rağmen, kıpırdamadı. Muhtemelen Metacritic'in bu iki sitenin notlarına verdiği yüksek çarpan değeri yüzünden, olumlu notların hiçbiri değişiklik yaratmadı.

Oyunlara verilen notlar çok önemli. Nowhere Studios gibi tek kurşunu olan bağımsız bir yapımcı için ne kadar ölümcül olabileceğini burada görüyorsunuz. Görmediğiniz tarafıysa, bütün büyük oyun dağıtıcılarının, yapımcılara verecekleri primleri Metacritic not ortalamasına bağlamaya başlamış olması: Mesela sektörde en bilinen örneği Obsidian Entertainment'ın bir oyunu (yanlış hatırlamıyorsam New Vegas) %90 not ortalamasını geçebilirse, kendilerine söz verilen primi alacaklardı. Ama oyun çıktığı ilk ay %88 not ortalamasında kaldı. Şimdi, yapımcıların hayal kırıklığını düşünebiliyor musunuz? 3-4 yıllık tüm emeğinizi verdiğiniz bir şaheser var ortada ve dünyanın bir yerindeki bir editörün ne kadar objektif olduğunu asla bilemeyeceğiniz görüşlere göre verdiği bir rakam yüzünden, hak ettiğiniz primi alamıyorsunuz.

Oyun sektörü maalesef şekerle kaplı bir çikolata ortamı değil. Kariyerinizi bu yöne doğru planlayacaksanız, lütfen bunu bilin.

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
A Story About My Uncle	4	75
Age of Mythology: Extended Edition	6+	66
Among The Sleep	7	65
Borderlands 2	6	64
FIFA World	7	-
God of War Collection	6	74
Lemmings Touch	7+	64
Lifeless Planet	5	60
Mario Kart 8	8	88
Men of War: Assasult Squad 2	8	69
Murdered: Soul Suspect	7+	60
Nether	5	56
Rise of Nations: Extended Edition	7	-
Save the Comet	7	-
Soul Sacrifice Delta	7+	82
Tom Clancy's Ghost Recon Phantoms	7+	70
Valdis Story: Abyssal City	8+	83
Valiant Hearts: The Great War	7+	78
Wargame: Red Dragon	7	78
WildStar	9+	81

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

Mobil Oyun Sektörü

Biz yeni çıkacak Assassin's Creed'in yolunu gözleyeduralım, diğer tarafta mobil oyun sektörü aldı başını gidiyor: Yeni firmalar, yeni yatırımcılar, yeni geliştiriciler, yeni ödeme modelleri ve en önemlisi, daha önce hiç oyun oynamamış yepyeni müşteriler sayesinde, her yıl %30 gibi bir oranda büyüyen, normal oyun sektörünü katlamaya müsait olan mobil, gözleri kamaştırıyor.
Bundan sonra oyun yaparak para kazanmak isteyen Türk geliştiricilere "mutlaka mobile yapın!" diye basitçe bir tavsiyede bulunduktan sonra, mobil sektörün 2013 sonundaki dünyadaki durumunu gösteren bu tabloyu paylaşıyoruz (araştırma Newzoo tarafından yapılmış).

	Toplam Gelir	Toplam Oyuncu	Para Harcayan Oyuncu	Kişi başı Harcama	Yıllık Büyüme Oranı
Kuzey Amerika	3 Milyar Dolar	146 Milyon	65 Milyon	3,87 Dolar	38%
Güney Amerika	400 Milyon Dolar	84 Milyon	29 Milyon	1,15 Dolar	33%
Batı Avrupa	2,3 Milyar Dolar	129 Milyon	43 Milyon	4,40 Dolar	63%
Doğu Avrupa	420 Milyon Dolar	88 Milyon	27 Milyon	1,27 Dolar	39%
Ortadoğu ve Afrika*	260 Milyon Dolar	105 Milyon	32 Milyon	0,67 Dolar	29%
Asya Pasifik	5,9 Milyar Dolar	412 Milyon	172 Milyon	2,86 Dolar	25%

*** Biz bu bölgede değerlendiriliyoruz.**



DIVINITY: ORIGINAL SIN

İTİRAF EDİN, BUNU HİÇBİRİMİZ BEKLEMİYORDUK

ESER GÜVEN

- İzninizle kendimi tanıtayım. İsmim Scarlett. Eser sonbahar şarabı rengindeki saçlarımla çok uyumlu olduğunu düşünmüş olacak ki ismimi değiştirmeden bıraktı. Ben bir Source avcısıyım ve bir Sourcery karşıtı olarak görevim dünyayı kötü kalpli Sourceror'lardan temizlemek.

- Görevimiz, Scarlett, görevimiz. Görevim değil. Dünya yalnızca senin etrafında dönüyormuş gibi davranmayı bırakırsan çok sevinirim.

- Of Frost, sıra sana gelince anlatırdın derdini. Ama yok, illa kendini göstermen gerekiyordu değil mi?

- Müsaade edersen... Benim adım Frost ve tahmin edebileceğiniz gibi ben de bir Source avcısıyım. Scarlett ile bu kadar didiştiğimize bakmayın, aslında ikimiz müthiş bir takımız. Ha yanında ben olmasam şimdiye kadar elli kere ölmüştü ama neyse, şimdi bunlardan bahsetmenin yeri ve zamanı değil. Daha önemli konularımız var.

- İstersen o konuları da Eser anlatsın, can can can senin o kulak tırmalayıcı sesini dinlemek zorunda kalmayalım, ne dersin?

- İyi madem, bunu bir daha zombiler etrafını çevirdiğinde benden yardım isterken hatırlatırım sana.



Eğri oturup doğru konuşalım arkadaşlar. Biz bu *Baldur's Gate*'in, *Planescape*'in, ya da şöyle diyeyim, genel olarak Infinity Engine kullanan oyunların ekmeğini iyi yedik. Yıllardır her türlü ortamda "yok mirim artık bir *Baldur's Gate* yapılmıyor, off off nerde o *Icewind Dale*'ler" diye konuşup durduk, çoğu RYO'ya burun kıvırdık. Bu süre içinde RYO türünde çok sağlam oyunlar çıktı elbette, şimdi burada isimlerini saymama gerek yok ama bu sefer de "nerede o eski sıra tabanlı RYO'lar" diyerekten buradan da artistlik puanı kazanmayı başardık.

Divinity: Original Sin ise bize "CRPG mi istiyorsun güzel kardeşim, ha bir de izometrik mi olsun, sıra tabanlı mı dedin, gel bakayım şöyle yamacıma" dedi ve yamacına gelince gördük ki OHA LAN BU NASIL BİR OYUN!

O BİİİİİİRR KICKSTARTER İNCİSİ

Bu konuda kendimi oldukça açık fikirli görsem de işin içine Kickstarter girdiğinde insanın içinde ufak da olsa bir şüphe oluyor. Sanki vaat edilen onca şey tam olarak gerçekleşmeyecek, eh o kadar ekmeğe bu kadar köfte dedirtecek diye düşünüyorum. *Divinity: Original Sin*'i oynamaya başladıktan sonra geçen birkaç saatin sonunda ise bu düşüncem resmen yerle bir oldu. Şunu rahatça söyleyebilirim ki *Divinity* bugüne kadar Kickstarter'dan çıkan en sağlam, en kaliteli oyunlardan biri olmuş.

Oyun aslında iki Source avcısının hikâyesi, o yüzden oyuna başlar başlamaz ilk iş olarak ana karakterlerimizi yaratıyor ve bu ikiliyle oynamaya başlıyoruz. Dikkat ettiyseniz iki karakter değil, iki ana karakter dedim ve bunun neden böyle olduğunu kısa süre sonra anlayacağız. Tabii burada söylemem gereken bir şey de aslında bu Source avcılığı mevzusunun oyunun ana hikâyesi olmadığı. Daha çok oyunun üzerine kurulduğu bir temel olarak düşünmeliyiz bunu. Çünkü daha oyunun başında Cyseal şehrine adım atar atmaz konu bir anda acayip yerlere, hatta dünyanın sonuna gidiyor. O görev senin, bu görev benim diye ilerlemeye çalışırken asıl amacınız neydi unutuyorsunuz ama karşılaştığınız olayların bazıları o kadar eğlenceli ki zaten hiç ana hikâyeye dönesiniz de gelmiyor.

Oyuna başladığımızda iki karakter yarattığımızı söylemiştim. Her ne kadar o an farkında olmasak da aslında seçeceğimiz bu iki karakter sınıfı ve onlara vereceğimiz özelliklerin oyun üzerinde çok büyük etkisi var. Battlemage, Cleric, Enchanter, Fighter, Knight, Ranger, Rogue, Shadowblade, Wayfarer, Witch ve Wizard seçenekleri arasından seçimimizi yaptıktan sonra karakterlerimizin görünüşleriyle kısıtlı da olsa oynayabiliyoruz. Buradaki seçenekler benim çok hoşuma gitti, örneğin saç rengi olarak standart kızıl, sarışın, esmer gibi seçenekler değil ejderpulu yeşimi, aytaşı beyazı, kuzgun kanadı; ten rengi olarak tatlı badem, açık safran, ağustos güneşi gibi seçeneklerle karşılaşıyorsunuz. Role Playing +1 point!

ÜÇ WIZARD, BİR RANGER BİR HANA GİRMİŞLER...

İşte tam bu noktada seçtiğiniz bu sınıfların ne kadar önemli olduğunu anlatayım size. Bizim diğer CRPG'lerden alışık olduğumuz bir şey var, ana karakteri kafamıza göre seçeriz, örneğin Fighter. Sonra maceralarımız sırasında grubumuza dengeli bir parti oluşturacak şekilde yol arkadaşları alırız. Mesela bir tane Mage atarız, Cleric'siz olmaz, yanına bir de Rogue, belki bir tane daha Fighter. *Divinity: Original Sin*'de ise oyun boyunca grubunuza



DIVINITY: ORIGINAL SIN

ekleyebileceğiniz yalnızca iki karakter var. Bunlardan ilki Madora. Onu Cyseal'deki The King Crab Tavern'de buluyorsunuz, kendisi bir Knight ve iki elli bir silah kullanıyor. Diğer yol arkadaşı ise Jahan, Cecil'in ofisinde bulacağınız bu karakter de bir Wizard ve kendisi Water/Air elementlerinde ustalaşmış. Dolayısıyla eğer ana karakterlerinizi de diyelim ki Fighter/Wizard seçerseniz grubunuz iki yakın dövüşçü ve iki Wizard'dan kurulmuş olacak, "buralarda bir yerde Cleric bulurum" deme şansınız yok. Oyunun yüksek zorluk seviyesini de göz önünde bulundurursak burada yapacağınız yanlış seçim muhtemelen daha başlarda bile saç baş yolmanıza, sonra da oyundan yavaş yavaş soğumanıza yol açabilir. Tabii bu konuda herhangi bir kısıtlama yok, becerebileceğinizi düşünüyorsanız üç Wizard'la bile dalabilirsiniz ortamlara ama yine de isterseniz bilgi kutusunda başarılı olduğunu tecrübe ettiğim grup önerimi görebilirsiniz.

Wizard wizard dememin bir sebebi var. Divinity'deki savaşlar benzer örneklerinden ciddi biçimde ayrılıyor. Bir kere savaşlar gerçek anlamda sıra tabanlı. Baldur's Gate veya benzeri örneklerde olduğu gibi istediğim zaman durdurur komut veririm, sonra gerçek zamanlı gerçekleşmesini isterim diye bir olay yok. Her karakterin belli bir hareket puanı var ve her turda ancak o hareket puanı sınır olacak şekilde eylem yapabiliyorsunuz. Ve savaşlar sırasında yapacağınız her şey hareket puanı harcıyor, yürümek hareket puanıyla, eşya kullanmak hareket puanıyla, saldırmak hareket puanıyla. Her eylemin puan maliyeti de birbirinden farklı. Örneğin tek turda iki adım atıp düşmana iki kez okla saldırmayı da tercih edebilirsiniz, özel bir yetenek kullanıp sağlık iksiri içmeyi de. Tabii tüm puanları harcamak gibi bir zorunluluğunuz yoksa, aksine şöyle de güzel bir özelliği var oyunun: Bir turda harcamadığınız hareket puanları diğer turdaki puanlarınıza ekleniyor (tabii maksimum hareket puanınızı geçmeyecek şekilde). Oyunun başlarında bunun etkisini görmeseniz de level atlayıp hareket puanlarınız arttığında bu "action points preserved" yazılarının ne kadar işe yaradığını fark etmeye başlıyorsunuz.

ATEŞLE OYUN, ELEKTRİKLE AŞK OLMAZ

"E yavrucuğum Wizard diyordun" demekte haklısınız, diyordum gerçekten de. Efenim şimdi bu oyunda savaşlar acayip biçimde ortamı kullanıyor. Elementler aynı gerçek hayatta olduğu gibi birbiri üzerinde etkili ve oyun sizden bunu daima avantajınıza kullanmanızı bekliyor. Kullanmazsanız yandınız, zaten zor olan savaşların içinden çıkmanız mümkün olmaz. Örneğin karşınızda bir Skeletal Scorcher var diyelim, bu arkadaş yanıyor. Ateş elementini üzerinde taşıyan bu yaratığa fireball atar veya ateş okuyla saldırırsanız yaptığınız iş ancak onu iyileştirmek olur. Halbuki önce ortama yağmur yağdırıp yaratığı ıslatabilir ve sönmesini sağlayabilirsiniz. Eğer ortamda zehir bulutları varsa bunları ateş kullanarak dağıtabilir, yanan yerlerin yanına bir su varili vurup kırabilir ve böylece yolunuzu temizleyebilirsiniz. Burada mantıksızlık söz konusu değil, su ateşi söndürür, elektrik suda iletilir, yerdeki yağ hareketi yavaşlatır ve alev alabilir türü şeyler. İşin güzel tarafı bunun farkında olan tek taraf siz değilsiniz, düşman da bu element mekaniklerini aktif ve son derece zeki biçimde kullanıyor. Bir de bakmışsınız dört adamınızın da üzerinde durduğu su birikintisine düşen yıldırım hepinizi kızartmış. Ders alıyorsunuz tabii, burada da her zaman olduğu gibi en büyük yardımcınız quick load devreye giriyor.



Örümcekten korkan örümcek gibi olsun!

"Savaşlarda düşmanı sardığınız veya arkasına geçtiğinizde saldırınıza bonus almanın yanı sıra, kaçmaya yeltenen düşmana da attack of opportunity ile son bir darbe vurabiliyorsunuz. Tee fi tarihindeki SSI Gold Box RYO'larında da böyleydi, düşman yanındayken kaçmak kolay iş değil."

Tabii bir RYO yalnızca savaşlardan ibaret değil, işin büyük eğlencelerinden biri de görev çeşitliliği. Divinity: Original Sin görevlerde de gelenekselliğin biraz dışına çıkarak bulmacalara biraz daha fazla önem vermiş. Ancak bunu çok iyi becermiş demek biraz iddialı olabilir çünkü oyunun görev yapısını herkesin beğeneceğini sanmıyorum. Bir kere bu oyun NPC'lerle diyalogları okumadan geçebileceğiniz, görev alır almaz nereye gitmeniz gerektiğini gösteren, yol boyunca elinizden tutan bir oyun değil. Aksine görevi tamamlamak için en ufak ipuçlarına bile dikkat etmeniz gerekebiliyor, söylenen bir şeyi atlarsanız kös kös "ee şimdi ne yapıyorum" diye düşünürken bulabilirsiniz kendinizi. Mesela daha şehre girer girmez sizi karşılayacak olan cinayet görevini ele alalım. Ortada bir cinayet var, cinayet mahalinin King Crab Tavern olduğunu biliyorsunuz ama haritada hanın yerini gösteren en ufak bir işaret yok mesela. Bazı önemli yerler işaretleniyor, ama çoğu işaretlenmiyor ve sizin keşfetmenizi bekliyor. Mekânı buluyorsunuz, görevde azıcık ilerliyor ve bir evin bodrumunda buluyorsunuz kendinizi. Ortada gizli bir oda var ama kapı yok? Duvardaki kancalarda asılı domuz etlerini aldığınızda altlarından basmanız gereken düğme çıkıyor. İşte o an anlıyorsunuz ki bu oyunda bulmaca çözmek bu tür acayip ince detaylara dayanıyor. Bu tür ayrıntılar başlarda ilginizi taze tutarken, oyunda ilerledikçe





Yok hayır afro seçmedim ama seçsem de olurmuş, tatlılığa bakın!



Koyun deyip geçmeyin, her hayvanın anlatacak bir hikâyesi var (dinleyene).

"yine mi düğme arıyoruz" dedirtmeye başlayabiliyor yalnız, uyarımı yapayım.

GİZLİ EŞYALARI BULMAK YETENEK İSTER

Karakterinizin "perception" (sezgi) yeteneği etrafta gizli olan şeyleri bulmanıza yardımcı oluyor ama başlarda bu yeteneğiniz zayıf olduğundan iyi araştırma yapmadığınız takdirde bir sürü şeyi de kaçırıyorsunuz. Hani Alt tuşuna basınca etrafta alabileceğiniz veya kullanabileceğiniz nesneleri görüyorsunuz ya? Hah işte tamamını görmüyorsunuz aslında. Mesela masanın üzerinde duran anahtarın ismi çıkmıyor diyelim Alt'a basınca, ama o anahtarı fark edip alırsanız sandığı da rahatça açabiliyorsunuz.

Oyunun güzel yanlarından biri de yapmak istediklerinizi farklı yollarla yapabilmeniz. Diyelim ki az önceki anahtarı bulamadınız, elinizde maymuncuk da yok. Sandığı açamayacak mısınız? Ne münasebet. Diğer oyunlarda sandıklar darbeye karşı yüzde yüz dirençli olsa da Divinity'de öyle değiller. Sandıkları veya kilitli kapıları silahınızla girişerek kırabiliyorsunuz. Bu işlem sırasında silahınız da köreliyor ama özellikle de sağlam silahlar bulduğunuzda maymuncuk peşinde koşmanıza gerek bile kalmıyor. Ha tabii ben olsam kapıyı yakarım, daha garanti bir çözüm. Evet evet, siz de yakabilirsiniz, çekinmeyin basın ateşi.

> "Yanınızda mutlaka olması gereken birkaç eşya var, bunları bulur bulmaz satın almalısınız: Tamir çekici, normal çekiç, büyüteç, kürek ve tabii bolca boş iksir şişesi ve parşömen."

Divinity'deki tüccar ve zanaat mantığı da benzerlerinden çok farklı ve gerçekten olması gerektiği gibi. Oyunda konuştuğunuz herkes bir tüccar, herkesin elinde satabilecek bir şeyleri ve belli bir parası var. Sohbete başladığınızda soldaki minik ikona tıklayarak elinde neler olduğunu görebiliyor, istediğiniz eşyalar için para teklif edebiliyor ve pazarlık yapabiliyorsunuz. Her karakterinizin parası ve envanteri ayrı, pazarlığa oturduğunuz karakterde 100 altın olduğunu görüp panik yapmayın, belki altınları diğeri toplamıştır.

Zanaat kısmı ise eğlenceli, aynı bir adventure oyunu gibi. Elinizde bir malzeme var, o malzemeyi alıp başka bir malzemenin üzerine sürüklüyorsunuz ve bu iki malzeme uyumluysa ta taaa yeni bir eşyanız oluyor. Tabi her şeyi deneme yanılma yoluyla yapmak zorunda değilsiniz, etrafta bir sürü tarif kâğıdı ve kitabı da buluyorsunuz ama bunlar da "ok sapı + ok ucu = ok" şeklinde değil, bazısında şiir, bazısında hikâye var ve bunlardan tarifin ne olduğunu çıkarıyorsunuz. Gereken malzemelerin çoğunu satıcılardan bulsanız da etrafta da tonlarca sandık, kutu falan olduğunda malzeme konusunda pek sıkıntı çekmiyorsunuz.

TEK KİŞİLİK SATRANÇ

Hani tee başta iki ana karakter seçmiştik ya. İşte oyunu tek başınıza oynuyorsanız bu iki karakterin rolünü de siz oynayacaksınız. Bu ne demek biliyor musunuz? Belki Scarlett'im bencil bir kadınken Frost diğerlerinin mutluluğuna öncelik veriyor. Frost arada bir kuralları çiğnemekten sorun olmaz derken Scarlett bunu kabul edilemez buluyor. Evet, bu RP'yi siz yapıyorsunuz. Mesela daha oyunun başlarında Scarlett bir koyunla konuştuktan sonra Frost da yeni kazılmış bir toprak parçası fark etti. Elimde kürek olduğu için bu toprağı kazabilecektim. Tam bu noktada ikili arasında başlayan diyalogda istediğim karakterle mezar kazmayı savunup diğeriyle karşı çıkabildim. Hatta diyalogun devamında mezar kazmayı haklı göstermeyi bile başardım. Ama sonra n'oldu, mezar meğer patlıyormuş ve acayip bir hasar alarak öldüm :)

Eğer oyunu co-op oynuyorsanız bu iki karakteri ayrı ayrı kontrol edebiliyor ve gerçek RP yapabiliyorsunuz, çünkü diğerinin ne tepki vereceğini bilmiyorsunuz bile. Verdiğiniz kararlar, söylediğiniz cümleler karakterinizin kişilik özelliklerine (şefkatli-kalpsiz, bağım-



DIVINITY: ORIGINAL SIN

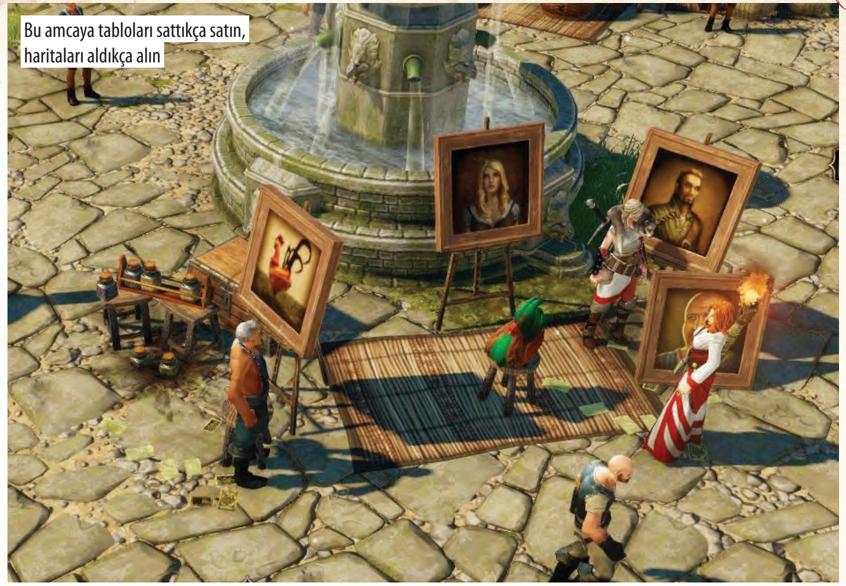
sız-itaatkar, dogmacı-romantik gibi) artı veya eksi puanlar veriyor ve bu da hem karakterlerinizin aralarındaki ilişkiyi, hem de NPC'lerle olan ilişkilerinizi doğrudan etkilemeye başlıyor. Gruba katılan ekstra iki kişi de sizin bu davranışlarınıza kendi cümleleri ve iddialarıyla tepki gösteriyorlar.

TAŞ, KAĞIT, MAKAS, AYI

Peki CRPG'lerin olmazsa olmazı persuade, intimidate gibi konuşma sırasında karşımızdakini ikna etmek için kullandığımız yöntemler ne durumda? Divinity bu sistemi biraz basitleştirmiş, herhangi bir ikna çabasının ardından bildiğimiz taş-kağıt-makas oynuyorsunuz. Karakterinizin Charisma değeri her galibiyette alacağınız puanı yükseltiyor ve kazanan fikrini kabul ettirmiş oluyor. Düşük Charisma, daha çok şansa ihtiyacınız olduğu anlamına geliyor, bu fikir başta eğlenceli gelse de sonrasında bu mini oyunu geçmeye başlıyorsunuz ama.

Buraya kadar yazdıklarımı gözden geçirdim de, size sanki kusursuz bir oyunu anlatmışım gibi olmuş. Elbette oyunun eleştireceğim yanları da olacak ama Larian Studios oyun için sıkça yama yayınlıyor ve aktif biçimde eksik veya hatalı kısımları düzeltmeye çalışıyor. Yani size burada eksi diye bahsettiğim bir şey bu yazıyı okuduğunuz sırada artık oyunda bulunmayabilir bile. Yine de yamayla falan düzeltilmeyeceğini düşündüğüm şeyleri de söylemeliyim. Bir kere bence oyun biraz ağır kalıyor, karakterlerin koşması biraz daha hızlandırılabilirmiş. Her ne kadar waypoint sistemiyle istediğimiz zaman geçitlere ışınlanabilsek de zamanımızın büyük çoğunluğunu oradan oraya yürüyerek geçiriyoruz ve bu biraz sıkıcı olmaya başlıyor. Uzaktaki bir yere gitmek için çift tıkladığımızda bazen karakterler yol bulamayıp aval aval bakabiliyorlar (you must gather your party before venturing forth hesabı :P) (*şu an aynen o ses ile canlandı aklımda ^_^ -Ömer*). Sisteminiz ne kadar iyi olursa olsun ekranda kaydırırken veya ilerlerken çizimlerde takılma, veya stuttering dediğimiz bozukluk olabiliyor. Bir de çok eksi sayılmaz ama gizlilik moduna geçince karakterin kayaya, çalıya falan dönüşmesi olayını pek sevemedim ben. Tamam esprili bir dil kullanılmış ama alıştığımız tarzda soluklaşan karakter daha bir yakışıyor bence gizliliğe. Oyunun müzikleri de Black Isle klasiklerinin yanına yaklaşamıyor maalesef. Eh işte notlarımı aradım, taradım, eksi olarak ancak bunları bulabildim.





Bu amcaya tabloları sattıkça satın, haritaları aldıkça alın

> "Şehir meydanındaki Gerome'un sattığı tüm hazine haritalarını alın. Bulduğunuz hazinenin değeri, haritaya verdiğiniz parayı katlayacaktır."

Divinity: Original Sin'in bence en iyi yaptığı şey eski tarz RYO klasiklerinin köklerini koruyup üstüne sırıtmayacak şekilde kendi yeniliklerini eklemesi olmuş. Karşımızda gerçek bir rol yapma oyunu var, iki karakteri birbirinden tamamen farklı ve sizin istediğiniz gibi. Dikkat ettiyseniz ne Divinity'den, ne Divinity II'den bahsettim yazımda, çünkü *Divinity: Original Sin* tamamen farklı bir deneyim ve Larian Studios'un şimdilik zirve noktası. Umuyorum ki benzer biçimde devamı da gelir ve bu serinin ismini de ekmek yeme muhabbetlerinde kullanabiliriz.

Hangi karakterleri seçeyim?

Gruba sonradan bir Knight ve bir Wizard eklendiğini söylemiştim. Ama bu karakterlerinizden biri daha Wizard olmasın anlamına gelmiyor, hatta mümkünse olsun. Wizard'lar oyunun en kuvvetli sınıfı, çünkü pek çok karşılaşma savaş alanını elemental biçimde manipüle ettiğinizde size büyük avantaj sağlıyor. Wizard'ların ana özelliği olan Intelligence'a puan verdikçe hem büyü zararınız artıyor, hem level başına daha fazla yetenek puanı kazanıyorsunuz, hem de hareket puanı gereksinimleri düşmeye başlıyor. Oyunda dört elementin de büyüsünü yapabilmek çok önemli, Jahan'a Fire/Earth öğretip tüm dallarda ortalama bir büyücüye sahip olmaktansa bu elementlere yoğunlaşmış yeni bir Wizard ile ortalığı yakıp yıkabilirsiniz.

İkinci karakter için ise daha fazla seçeneğiniz var, eğer oyunu biraz kolaylaştırmak isterseniz Cleric seçebilir, ya da benim gibi Ranger alabilirsiniz. Farklı element okları aynı Wizard'larda olduğu gibi savaş koşullarını lehinize çevirmenize yardımcı oluyor. Kendisini Rogue/Ranger hibridi olarak düşündüğümden Lockpick gibi yetenekler de veriverdim.

İki karakteriniz için de farklı ek yetenekler seçin. Birinde mutlaka Pet Pal olsun ki hayvanlarla konuşabilin. Diğer karakterinize ise mutlaka Loremaster alın, bulduğunuz eşyaları identify edebilmek çok önemli. Yine karakterlerinizden birini Crafter olarak belirleyin ve tüm zanaat işlerini onunla halledin.



- Old school, baby!
- Rol yapma yönü
- Element mekaniği çok iyi kurgulanmış
- Oyunun ayrıntı seviyesi süper
- Grafikler ve efektler
- Sıra tabanlı savaşlar keyifli
- Bol bol espri



- Envanter yönetimi daha iyi olabilirdi
- Grafiklerde bazen takılma oluyor
- Piksel avı bir noktadan sonra sıkabilir
- Müzikler biraz zayıf kalmış

8+

SON KARAR
Eski günlere böyle modern biçimde dönmenin hazzı tarif edilemez.

- **Tür:** CRPG
- **Yapım:** Larian Studios
- **Fiyatı:** 40$ (Steam)
- **Dahası İçin:** divinityoriginalsin.com

pc ps xbox wiiu 3ds



Üstünüze robotların aktığı 582059 an'dan biri.





ÇİZGİ ROMANLARI

Transformers aslında ilk zamanlarından beri çizgi roman serisi olan bir marka ve bundan biraz bahsetmek gerekiyor. Marvel tarafından 1984 yılından 1991'e kadar rutin bir şekilde yayınlanan çizgi romanlar, 2000'lerle birlikte seyreldi. Bu dönemin çizgi roman maceralarında Marvel evreninin diğer süper kahramanları ile bolca etkileşime geçen robotların özellikle New Avengers ekibi ile olan hikâyesi harikadır. Spider-Man'in Megatron ile savaştığı özel sayı ve robotlarımızın GI. Joe ekibi ile olan savaşlarını anlatan seriler de oldukça popüler. Şu sıralar Marvel'den ayrılıp IDW Publishing ile çalışmaya başlayan bu büyük Hasbro markası 30 yıldır bir şekilde para basmaya devam ediyor.

TRANSFORMERS: RISE OF THE DARK SPARK

DÜNYA LİDERİ OPTIMUS'A YAKIŞMAYACAK HAREKETLER BUNLARI -POZAN ERTEN

Transformers markası bir yana, **Optimus Prime** bir yanadır benim için. Autobot'ların lideri olan Optimus, tam anlamı ile karizmatik, adil, fedakâr, merhametli ve kahraman lider tanımının vücut bulmuş, aslında daha doğrusu metal bulmuş halidir. Ama ona metal yığını diyemezsiniz çünkü kendisi en "insanım" diyenden daha sağlam bir insan suretidir. *Transformers* ise bana her zaman çocukluğumda aklımı kaçırtan ve hiçbir zaman sayısı çok olmayan oyuncaklarımı hatırlatır, nerede karşıma çıksa hüzün hissederim. Ayrıca çizgi filmine duyduğum o zamanlardan kalma hayranlık, bugün bile *Transformers*'a laf söyletmeme sebebi olabilirdi benim için. Ama 90'ların sonuyla birlikte bu markaya bir haller oldu. Önce çizgi filmleri değişti, Optimus Prime gibi ana karakterler çeşitli değişimlere uğradı, daha sonra film serisi başladı ki ip orada koptu. Çünkü *Transformers* isminin tutması demek her sektöre yayılması demekti ki sıra oyun dünyasına da geldi. Gelmez olaydı! O karizmatik liderin, o güzelim oyuncakların ve geçmişe ait harika çizgi film serisinin içini boşalttılar da boşalttılar. Artık Optimus'a baktıkça bilge ve karizmatik bir uzaylı robot yerine, kaslı sahil yaşlısı tadında bir adam görüyorum. Çok üzülüyorum.

Rise of the Dark Spark klasik bir shooter. Fakat türün köklerine o kadar sadık ki birçok anlamda PS1 konsoluna yakışır bir shooter olmuş. Omuz kamerası, sağa sola strafe, "*vıcuv vıcuv*" şeklinde sesler çıkaran silahınız, crosshair ve kötü bölüm tasarımları... İşte *ROTDS* bunların hepsini hakkıyla veriyor. Bunların hakkını bundan 15 sene önce de veren oyunlar vardı ama kimin umurunda ki? Elinizde, değişen araçlar sayesinde 2 farklı oynanış sunmayı hedefleyen bir oyun yapısı ve Optimus Prime varsa ne de olsa herkes bu oyunu alacaktır değil mi? Değil arkadaşım, ne yazık ki artık değil. Sırtını dayadığın Optimus'un içini boşaltan da sensin, hiç kusura bakma. Yeni neslin kapımıza geldiği, *Gears of War* gibi türün en harika ve güvenilir isimlerinin bile sabırla bekleyip doğru zamanı kolladığı ve doğru oyunu yapmaya çalıştığı bu devirde, 15-20 senelik oyun türüne hiçbir şey eklemeden bir oyun piyasaya sürerek ne yapmaya çalışıldığını şahsen anlayamıyorum.

Herhangi bir zekâ pırıltısı içermeyen bölüm tasarımları, 4MB RAM'e sahip yapay zekâlı düşmanlar, berbat boss dövüşleri, kulak tırmalayan ses efektleri, kağıttan dev robotlar, çamur grafi..(ya yok valla "grafik" bile diyemeyeceğim bunlara) falan derken evrene yakışır nitelikteki hikâye, oyunun kalan kısmını kurtarmaya tabii ki yetmiyor. Uzun zamandır bu kadar kötü bir shooter-aksiyon oynamamıştım. Ne araçların değişiminin oyuna etkisi, ne hikâyeyi hem Autobot hem de Decepticon gözünden oynamak, ne de hastası olduğum Cybertron gezegeni etkileyebildi beni. Yıllarını bu tür oyunlara gömmüş oyuncuları da *Transformers* sevenleri de etkileyebileceğini sanmıyorum. Nispeten kaliteli bir iş olan *Transformers: War of Cybertron*'un gazına da gelmenize hiç gerek yok. İçerisinde Optimus Prime ve onu seslendiren Peter Cullen'in olduğu herhangi bir eser hakkında bunları söyleyeceğim aklıma gelmezdi ama bir markanın içini boşaltmak için kötü video oyunu uyarlaması gibisi yokmuş. Bunu bir kez daha görmüş olduk.



- Optimus Prime'ın sesi
- Hikâyeyi 2 ırkın gözünden oynamak



- Berbat bölüm tasarımları
- Çağ dışı görsellik ve sesler
- Yenilik yok



SON KARAR

Bir markanın içi ancak bu kadar boşaltılabilirdi, teşekkürler 2000'ler!

- **Tür:** Shooter - Aksiyon
- **Yapım:** Edge of Reality
- **Dağıtım:** Aral
- **Kutulu Fiyatı:** 250 TL
- **Dijital İndirme:** 90 TL (Playstore)
- **Dahası İçin:** www.transformersgame.com/

SNIPER ELITE 3

TEK BİR MERMİ BÜTÜN TARİHİ DEĞİŞTİREBİLİR

-M. İHSAN TATARİ

Biz oyuncu milletine yaranılmaz. Vur dendi mi öldürmekte üstümüze yoktur maşallah. Hele biri hafiften bir oyunu çekiştirmeye başlasın, geri kalanımız çığ misali gidiveririz peşinden. Sniper Elite serisinin son oyunu da bu sevimsiz huyumuzun kurbanlarından biri. Her yanda "İkinci oyunun üstüne hiçbir şey eklemiyor! X-Ray kamerası dışında bir değişiklik yok. Üç saatte bitirdim, paramı geri istiyorum!" tarzında yorumlar okuyor (*"Almanların Afrika'da ne işi var? Ne kadar saçma!"* diyen kültür mantarcıklarından bahsetmiyorum bile) ve hayretler içinde kalıyorum. Ya aynı oyunu oynamıyoruz ya da bazı insanlar oyunları oynamaktan ziyade, kötülemekten keyif alıyorlar. Oysa karşımızda her anlamda öncülünü geride bırakan, oldukça keyifli bir İkinci Dünya Savaşı oyunu var.

HEAD SHOT!

Sniper Elite V2'nin kapanış demosunda (spoiler vermiyorum, korkmayın) İkinci Dünya Savaşı'nın sona erdiğini ve o noktadan itibaren soğuk savaşın başladığını söylemişti kahramanımız Karl Fairburne bizlere. Ama görünen o ki Nazilerle işimiz henüz bitmemiş, çünkü SE3 ikinci oyundan birkaç yıl öncesini, Kuzey Afrika Cephesi'nde geçen kanlı savaşları konu alıyor. Oyuna başlar başlamaz ilk fark ettiğiniz şey grafiklerdeki gözle görülür gelişme oluyor. Afrika'nın çorak düzlükleri, kayalık geçitleri ve dağ şehirleri hem gündüz hem de gece vakitlerinde oldukça güzel görünüyor. Fark ettiğiniz ikinci şeyse haritaların muazzam büyüklüğü, ki SE3'ü oynamaya değer, iyi bir oyun kılan da bu özelliği zaten.

Eğer serinin önceki yapımlarını oynadıysanız olayımızın az çok A noktasından B noktasına doğru koşturmak, arada çatışmalara girmek ve belirli noktalardan dürbünlü tüfeğimizle çevreye ölüm kusmak üzerine kurulu olduğunu biliyorsunuzdur. Özellikle *SEV2*'de bu durum daha belirgindi ve bir nevi Süper Sniper gibi bir şeydik. Üçüncü ve son oyundaysa bunun tam tersi bir durum söz konusu. Artık elimizin altında kocamaaaaan, yarı-açık dünya boyutunda haritalar var ve hedefimize nasıl gideceğimiz tamamen bize kalmış. İsterseniz tek kişilik bir orduyu canlandırıp önünüze geleni makineli tüfeğinizle taraya taraya ilerleyin, isterseniz tuzaklar kurup dürbünlü tüfeğinizle vur-kaç taktiği uygulayarak düşmanlarınızı paniğe sürükleyin, isterseniz de gizli gizli ilerleyerek rakipleri bıçağınızla ve susturuculu tabancanızla birer birer, sessizce haklayın. Dilediğinizi yapmakta özgürsünüz. Ama dikkat, düşmanlarımız bu sefer çok daha kalabalık ve uyanıklar. Başınızı siperinizden azıcık çıkardığınızda bile hemen işkillenmeye başlıyorlar, eğer iyice şüphelenirlerse de nöbet yerlerinden ayrılıp bölgeyi araştırmaya geliyorlar.

Nasıl ilerleyeceğimizin yanı sıra hedefimize hangi yolları kullanarak gideceğimiz de tamamen bizim keyfimize kalmış. "Yollar" dedim, dikkatinizi çekerim. Oyunun muazzam genişlikteki haritaları ana görevimize giden üç-dört farklı yol



LONG SHOT DA NE OLA?

Oyundaki Sniper Nest'leri keşfettiğinizde dürbününüzü çıkarıp ufku taramak için birkaç dakikanızı ayırın. İçlerinden birinde taaa uzaklardaki (en az 300 metre) bir kulede, pencerede, çatıda vs tek başına takılan bir Nazi göreceksiniz. Onu indirdiğiniz vakit Long Shot başarımı cebinizde demektir.





Oyunda bulduğunuz parçalarla dürbünlü tüfeklerinizin özelliklerini güçlendirebiliyorsunuz.



içeriyor ve hepsi de kendi içerisinde ufak tefek çeşitliliklere sahip. Örneğin dördüncü bölümde bir kaleye sızmanız ve içerdeki savaş esirini kurtarmanız gerekiyor. Kaleye ulaşmak için ister haritanın doğu kanadını kullanarak dağ geçitleri vasıtasıyla içeriye girebilir, ister batıya yönelip ahşap bir iskele yardımıyla surları aşabilir, isterseniz de orta kısımda bulacağınız jeneratörün (fırtınanın, uçağın, anonsun ya da uçaksavarın da olabilir) gürültüsünü tüfeğinizin sesini maskelemek için kullanarak yolunuzu uzaktan temizleyebilirsiniz.

HEART SHOT!!

Eğer siz de benim gibi oyunlarda sessizce ilerlemeyi daha çok seviyorsanız yaşadınız, çünkü SE3'te uzun zamandır görmediğiniz taktiksel bir derinlik bulacaksınız bu konuda. Rakiplerinizin işini sessizce bitirebilmek için hangi askerin kimi gördüğünü, alarma sebebiyet vermemek için ilk önce kimi vurmanız gerektiğini, kimlerin araziye daha hâkim bir bakış açısına sahip olduğunu iyice hesaplamalı, taktik yapmalı, taş atarak Nazileri farklı yerlere çekmeli, bıçağınızı konuşturmalı ve cesetleri ortada bırakmamalısınız. Oyun bu yanıyla bana zamanında çok sevdiğim Commandos'un üç boyutlu hâlini oynuyormuşum gibi hissettirdi ve tabiri caizse kalbimi tam on ikiden vurdu.

Daha önceki oyunda olduğu gibi *SE3*'te de toplanabilir eşyalar var. Ama bu sefer olmadık yerlerde altın külçeleri aramak ve çatılardaki şarap şişelerini vurmak yerine daha makul yollardan yapacaksınız bunu. Her bölümde belirli sayıda asker mektubu, iskambil desteleri, keşfedilmeyi bekleyen Sniper Nest'ler ve gerçekleştirmemiz gereken bir Long Shot var. Ayrıca her haritada en az iki ya da üç yan görev bulunuyor. Bunlar genelde uçaksavar toplarını yok etmek, gizli dokümanları bulmak gibi işler ama oyuna az da olsa renk kattıkları kesin. İşin güzel tarafıysa tam planınızı uygulamaya çalışırken gözden kaçırdığınız birini fark edip oraya ilerlemeniz, derken beklenmedik bir yan görevle karşılaşmanız, hadi onu yapayım derken bir anda kendinizi haritanın öbür ucunda bulmanız... Oradan oraya sürüklenmek oyuna gerçekten de ekstra keyif katmış. Ayrıca bu, oyunu hakkıyla oynayıp her şeyi yapmaya çalıştığınız takdirde her haritanın en az 2-3 saat sürmesini sağlıyor. (Yani oyunu 3-4 saatte bitirmeniz *"imkânsız."* Eğer böyle bir şeyi başardıysanız oyunun yarısını bile görmemişsiniz demektir.)

TESTICLE SHOT???

Gelelim zurnanın *"abi ama yaa!"* dediği yereee... yani işin teknik kısmına. SE3 her ne kadar iyi bir oyun olsa da bazen hem yapay zekânın hem de oyun motorunun sapıttığı anlar oluyor. Bazen sandıkların birkaç santim üzerinde, havada asılı duran nesnelerle karşılaşıyorsunuz; duvarların kaplamaları arada bir gidip geliyor; mermileriniz çadır bezlerini delip geçemiyor; iç içe geçip siyam ikizi gibi dolaşmayı âdet hâline getiren Nazilerle karşılaşabiliyorsunuz. Bir de çok nadiren de olsa dürbünlü tüfeğinizle sıktığınız mermi hedefinizin içinden geçip gidebiliyor. En komiğiyse patlattığınız kamyonların, varillerin vs oyunu her yükleyişinizde bir kere daha, büyük bir şevkle patlamaları. Hiçbiri oyunu çökerten şeyler değil ve tek bir quick load ile (ve patlamalar eşliğinde) çözülebiliyorlar ama can sıktıkları da kesin. Bunların haricinde yapay zekânın da ne zaman akıllıyı ne zaman aptalı oynayacağı belli olmuyor. Bazen ölü bir arkadaşlarının dibinden geçip hiç oralı olmayabiliyorlar, bazen de Nazilerden birinin dikkatini çekmek için taş fırlattığınızda haritanın taaa diğer ucundaki adamlar, *"Ne oluyor orada?"* diye ayaklanabiliyor. Bir de çömelmeyip de normal yürüdüğünüzde ayak sesinizi duyan tüm askerlerin *"Düşman var!"* moduna girmesine fena kıl oldum. Siz uçarak mı gidiyorsunuz be mübarek? Nereden anladın ayak sesimden düşman olduğumu?? Bu ve benzeri nedenlerden dolayı üzülerek de olsa 1 puanını kırıyorum oyunun.

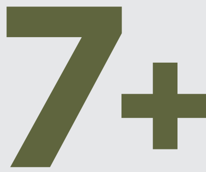
Sonuç olarak tüm hatalarına rağmen severek oynadığım, beklemediğim kadar iyi bir oyun çıktı *Sniper Elite 3*. Aslında yeni envanter ekranından, modifiye edilebilir ekipmanlarımızdan ve co-op ile multiplayer kısımlarından da bahsetmek istiyordum ama yerim yetmedi maalesef. Onlar hakkında daha fazla bilgi almak isterseniz sevgili Sinan'ın hazırladığı İlk 10 Dakikalara bakabilirs... Hey, bir dakika! Nereye gidiyorsunuz yahu? Daha bitirmemiştim ama! Ühü...



- Sniper mekanikleri hâlâ çok iyi
- Devasa haritalar
- Özgür oynanış
- Keyfinize göre istediğiniz ayarı açıp kapayabiliyorsunuz
- Grafikler



- Yapay zekâ dengesiz
- Ufak tefek buglar



SON KARAR
Düzgün bir yamayla tüm bugları alınlarının çatısından vurdukları takdirde üzerine 1 puan daha eklemekten çekinmeyin.

- **Tür:** TPS
- **Yapım:** Rebellion
- **Dağıtım:** 505 Games
- **Dijital Fiyatı:** 72TL (Playstore)
- **Dahası İçin:** www.sniperelite3.com



PLANTS VS ZOMBIES: GARDEN WARFARE

ZERZEVATLARIN GÜCÜ ADINA! -M. İHSAN TATARİ

Kim derdi ki gün gelecek, benim gibi bir yalnız kurda bile multiplayer sevdirecek bir oyun çıkacak diye? Bugüne dek ne *Dota 2*, ne *LoL*, ne *Left4Dead*, ne de *Team Fortress 2* başarabilmişti ilgimi cezbetmeyi. Gelgelelim *Plant vs Zombies*'in bezelyeleri, yıkılmaz dediğim kaleyi temellerinden şöyle bir silkelemeyi başardı. İşin komik tarafıysa bunu başarabilen yapımın bir PopCap Games oyunu olması sanırım. Eee... ne derler bilirsiniz; ummadık taş, baş yararmış.

Marifetlerine en son *Battlefield 4*'te tanık olduğumuz Frostbite 3 motoruyla hazırlanan oyun, daha evvelden *Plants vs Zombies*'de gördüğümüz çiçeklerle zombilerin savaşını konu alan, çok oyunculu bir şamata. *Garden Warfare*'de iki ayrı mod bulunuyor. Bunlardan ilki ister tek başınıza isterseniz de dört kişiyle aynı anda oynayabileceğiniz bir kule savunma modu olan Garden Ops. Yalnızca çiçeklerin tarafını seçebildiğimiz bu modda haritanın belirli bir köşesine kurduğunuz bahçeyi zombi saldırılarına karşı korumaya çalışıyorsunuz. Aralarında boss savaşlarının da bulunduğu toplam on saldırı gerçekleşiyor. Eğer hepsinden sağ kurtulmayı ve bahçenizi korumayı başarırsanız bu sefer de kırık komşunuz Crazy Dave'in uçan karavanına doğru kaçmaya ve alanı başarıyla terk etmeye çalışıyorsunuz. Her ne kadar bu modu tek başınıza oynama imkânınız olsa da hayatta kalma ihtimaliniz çok düşük. Çünkü bölümleri başarıyla geçmek sıkı bir takım çalışması gerektiriyor.

TOHUMLAR, FİDANA...

Oyundaki diğer seçeneğimizse 28 kişinin aynı anda birbirine dalabildiği multiplayer kısmı. Bu moddayken çiçeklerin yanı sıra zombilerle de oynayabiliyoruz ve birbirinden farklı seçeneklere sahibiz. Örneğin rakip takımdan 50 kişiyi öldürenin galip geldiği *"Team Vanquish,"* geniş haritalarda bahçeleri korumaya/yok etmeye çalıştığımız *"Gardens and Graveyards"* ve diğer takımın üç üssünü havaya uçurmaya çalıştığımız *"Gnome Bombs"* bunlardan sadece birkaçı...

Belirli görevleri yerine getirdikçe (atıyorum, bir takım arkadaşını üç kez hayata döndür) tecrübe puanı kazanıyor ve yeni yetenekler elde ediyorsunuz. Bunun yanı sıra savaşlardan galip ayrıldığınızda oyun içi para da kazanıyorsunuz. Bunları kullanarak küçük paketler satın alıyorsunuz ve içlerinden rastgele çıkan şeylerle karakterlerinizin görünümlerini değiştirebiliyor, saksılara ekerek savaş esnasında size destek vermesini sağladığınız çiçek/zombi tohumları satın alabiliyorsunuz. Dilerseniz bu paketleri gerçek parayla da satın alabilirsiniz ama zaten oynadıkça para kazandığınız için oyun bir başka EA yapımı olan *Dungeon Keeper*'ın aksine sürekli sizi söğüşlemeye çalışmıyor. Evet, biz de şaşırdık...

Oyundaki tüm karakterlerin mizahi bir yanının olması ve sık sık popüler kültür göndermeleriyle karşılaşmak oyuna cıvıl cıvıl bir hava katıyor. Şahsen ben Chomper ile Jaws moduna girip düşmanları bir lokmada yutmaya ve Ayçiçeği ile makineli tüfek gibi ay çekirdeği tükürmeye bayıldım. Oyunla ilgili tek şikâyetim yükleme dosyam olmasına rağmen Origins'in bana oyunu zorla, ittire kaktıra tekrar download ettirmesi oldu. (*Mass Effect 3*'ten beri düzeltemediniz mi şunu be abicim? Ondan sonra neden bizi kimse sevmiyor...) Bir de oyunun içinde mikrofonu kapatma seçeneği olmaması büyük eksiklik. Sadece skor tablosu gösterilirken "herkesi sustur" diye bir seçenek koymuşlar fakat oyuna dahil olan her yeni oyuncu için aynı şeyi tekrarlamanız gerekiyor. Aksi takdirde kendinizi benim gibi heyecanla cıyaklayan küçük çocukların, hâlâ Gangnam Style dinleyen şahısların, bir taraftan oynarken diğer taraftan da telefonla konuşanların arasında bulabilirsiniz. Alt+Tab yaptığınızda çökmesi de cabası... Mikrofonu oyunu başlatmadan önce kapatmakta fayda var o yüzden.

Kısacası arada bir stres atmak için girilebilecek, şaşırtıcı derecede bağımlılık yapıcı ve bir o kadar da eğlenceli bir yapım olmuş *PvZGW*. Şimdilik tek eksiği düzgün bir oyuncu topluluğu gibi görünüyor (bir de "mute" tuşu). Eğer bu tür oyunları seviyor ve değişik bir şeyler arıyorsanız mutlaka göz atın. Şimdi izninizle mideye indirmem gereken birkaç zombi var...





+
- Oyun deneyimi şahane
- Şirin grafikler
- Esprili göndermeler
- Farklı oyun modları

–
- Origin (başka söze gerek var mı?)
- Mikrofonu kapatabilsek iyiydi

8+

SON KARAR
Zaferin tohumlarını ekmeyi bir de böyle deneyin.

Tür: Kule Savunma **Yapım:** PopCap Games **Dağıtım:** EA **Dijital Fiyatı:** 48TL (Playstore), 30€ (Origin)
Dahası İçin: www.ea.com/garden-warfare



BLACK KNIGHT: I KNEW YOU'D SHOW YOUR FACE SOONER OR LATER.



SHOVEL KNIGHT

ALDIM ELİME KÜREĞİ, VURDUM BELİNE KAZMAYI -ESER GÜVEN

Eğer siz de NES'te *Mega Man* ve *Castlevania* gibi platform şaheserlerini oynamış olanlardansanız, gözünüz aydın! Ama bu şansı kaçıran oyuncular, siz de kendinizi affettirme şansına sahipsiniz. Beri gelin, başına oturun çünkü *Shovel Knight* bu aralar oynayabileceğiniz en güzel, en keyifli, en komik, en platformlu oyun.

KÜREĞİMİN ADINI STING KOYDUM

Kahramanımız bir Kürek Şövalyesi çünkü elimizde silah olarak kürek tutuyoruz. Kılıçtan pek bir farkı yok aslında, adamın kafasına geçirdin mi (ya da tepesine indin mi) aynı etkiyi yaratıyor. Ama ek olarak yerdeki toprakları da kazabiliyoruz (ohh bi sürü hazine).

Oyunda öğrenme süreci tümüyle oyuncuya bırakılmış. Şu düşmanın tepesine inersem zarar görür müyüm, şuradan düşsem ne olur gibi sorulara cevabı kendimiz buluyoruz. Alakasız yerlerden gizli geçit falan da çıkabiliyor mesela. Bölüm geçtikçe yeni mekaniklerle karşılaşıyor ve onları da çözmeye çalışıyorsunuz. İşte tam eski oyun mantığı, hastasıyım :)

Oyunda sekiz bölüm, sekiz bölüm sonu düşmanı var ve her bölümün de teması birbirinden farklı. Önce düşmanın saldırı düzenini anlıyor, sonra da öldürmeye çalışıyorsunuz ama daha ilk bölümdeki Black Knight bile işinizin kolay olmayacağının habercisi. Bir de karakterler ve konuşmaları o kadar sevimli ki çizimlerin ayrıntısına bakayım derken adam kafanıza indiriveriyor kılıcını.

ŞU KÖYDEN İKİ YIMIRTA, BİR DE BÜYÜ ALAYIM

Black Knight'ı öldürdükten sonra ilk köyümüze ulaşıyoruz. Burada mini görevler alabilir, mini oyunlar oynayabilir veya topladığınız paralarla Knight'ınızın sağlığını veya büyülerini geliştirebilirsiniz. Köydeki karakterler ve diyaloglar birbirinden ilginç, yine acayip keyifli ayrıntılar var. Elbise giymiş at prensesler, gizli bir kapının ardında tek başına oturan Mona falan... Herkesle konuşun, bolca kahkaha atın ve yola devam edin.

Bölümler arası harita *Super Mario World* gibi, gitmek istediğiniz bir sonraki yeri seçiyorsunuz, bölümleri temizledikçe daha önce kilitli olan yollar da açılmaya başlıyor ve oyun gitgide zorlaşıyor. Zorlaşmak derken abartmıyorum emin olun. Ölünce topladığınız paranın bir kısmı üç çuval halinde öldüğünüz yere düşüyor ve tekrar ölmeden bu paraları toplarsanız hiç kayıp yaşamıyorsunuz (aynı *Dark Souls* mantığı işte). Para da kendinizi geliştirmek için önemli, aynı yerde art arda ölürken on binlerce altınınızın sıfıra yaklaştığını görmek üzücü olabiliyor.

Shovel Knight retro özentisi, bundan prim yapmaya çalışan bir oyun değil. *Shovel Knight* gerçek anlamda retro bir oyun. Ana ekranından menülerine, profil seçim tarzından grafiklerine, muhteşem chiptune müziklerine kadar oyuna dair her şey sizi geçmişe götürecek. Şimdiye kadar çıkan onca eski grafikli oyun arasından gözümde bu hisse en çok yaklaşan *Rogue Legacy* idi, *Shovel Knight* ise tam olması gerektiği gibi. Çok uzun sürmüyor olsa da türünün başyapıtlarından biriyle karşı karşıyayız gençler. Ben oyuna her ara vermek istediğimde eşimin "hayır yaaa daha oyna, çok eğlenceli seyretmesi" diyerek bıraktırmaması da düşüncemde ne kadar haklı olduğumu gösteriyor aslında.

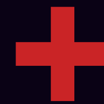


Duvardaki tam da bizim şeklimizdeki deliğin önünde duralım bakalım ne olacak?

Tür: Retro Platform **Yapım:** Yacht Club Games **Dağıtım:** Yacht Club Games **Fiyatı:** 14.99$
Dahası İçin: yachtclubgames.com/shovel-knight/

ESİNLENME ESİNTİSİ

Castlevania, Mega Man ve **Super Mario World.** Bu üç oyunun adını kafanıza iyi kazıyın, çünkü Shovel Knight oynarken eskilerin bu süper oyunlarından acayip esintiler bulacaksınız. Hatta oyun ekranın bilgi kısmı bile sanki Castlevania'dan alınmış gibi durmuyor mu sizce de? Kim bilir, belki meraklanıp kendinizi NES emülatörü kurarken bile bulabilirsiniz.



+

- A'dan Z'ye her şeyi doğru yapmayı başarmış
- Bu oyun yıkılıyor dostum!
- Efsanevi müzikleri
- Elbise giymiş atlar var yav, daha ne olsun
- Öyle elinizden tutup da işinizi kolaylaştırmıyor

−

- Keşke çok daha uzun olsaydı

9



SON KARAR
Türünün şimdiye kadar çıkmış en iyi oyunu.

COMPANY OF HEROES 2: THE WESTERN FRONT ARMIES

GARP CEPHESİNDE YENİ BİR ŞEYLER VAR

-NOYAN AKATLI



Arkada bayrağı ele geçiredursunlar, ben şu gölgede azıcık kestireyim.

Oyungezer dergisi tarihinin en kolay ve çabuk bulunmuş alt başlığını atmanın gururuyla başlıyorum yazıya. Bunun güzelce altını çizerek "giriş-gelişme" bağlantısını da aradan çıkarayım.

HARİTA SAYISI 8'DEN ÇOK FAZLA

Açıklamakta fayda var; "oyun içi eğitim" misali: *Company of Heroes 2*, geçen yıl haziranda çıkmış, 2. Dünya Savaşı'nın Doğu Cephesi'nde geçen tek kişilik senaryosunun yanı sıra, *Theatre of War* ve çevrimiçi savaş modlarına sahip hızlı tempolu bir gerçek zamanlı strateji. *Western Front Armies*'in olayı ise şu: *CoH 2* olmadan da oynanabilen büyük bir genişleme paketi. Pakette sekiz adet (aslında dokuz, saydım) çokoyunculu – çatışma haritasıyla birlikte ABD ve 1944'te ortaya çıkan Almanların Oberkommando West birlikleri olmak üzere iki dehşet ordu yer alıyor. Ana oyundaki 23 harita ve oyuncu yapımı 1000 küsur harita da paketle birlikte geliyor. Benim gibi çok iddialı ve hızlı olmayan oyunculara göre de iki özellik eklenmiş: İlki skor, galibiyet gibi rekabete dayalı puanlara bakmak yerine çokoyunculu modda en az beş dakika oynayıp maçlarını tamamlayanlara küçük ödüller dağıtan *"War Spoils"* sistemi (Türkçesini bulduramadım, *"savaş şımartması"* gibi bir şey). Bu ödüller de komutan, savaş bülteni gibi oyun içi yardımcı içerikler. Diğer özellik ise, Batı Cephesi birliklerini tek tek, rahatça tanımamızı sağlayan Tatbikat Sahası (Training Grounds).

KAHRAMAN TEĞMEN KRAL KAPLANA KARŞI

Birlik demişken; ABD ordusu kaynakları (insan gücü, cephane, yakıt) başlangıçta biraz daha fazla. Piyade birlikleri Oberkommando'ya göre daha çeşitli ve çok işlevli, tankları biraz daha zayıf ama daha hareketli. Cepheye gönderilip yaralı askerleri iyileştiren ambulans (favori aracım oldu) var mesela, *OKW*'da ise iyileştirme işini güvenli bölgeye sabitlenen destek kamyonu üstleniyor. *OKW*'in en büyük farkı da burada zaten; destek araçları sabit binalara dönüştürülüp iyileştirme, ağır makineli ile savunma gibi görevler yapabiliyor. Sadece üç piyade birimi var *OKW*'de; zırhlı araç ve ağır silah galerisi ise nitelik ve nicelik bakımından gayet iyi durumda. Yüklü bir kaynak karşılığı tarihin en "kodaman" tanklarından Königstiger bile sol tıklarınıza amade. Tarihte değilse de 2. Dünya Savaşı oyunlarında Alman birliklerine sempati duyan bir oyunsever olarak *OKW* birimlerinin hoşuma gittiğini belirtmeliyim. ABD ordusunda ise bazı geliştirmelere, ek güçlere araç – bina değil teğmen, yüzbaşı gibi subaylar aracılığıyla ulaşılıyor. Bu özellik hemen *Er Ryan* filminde Tom Hanks'in canlandırdığı Yüzbaşı Miller'ı hatırlattı bana, her nedense. Komutan seçimine göre, cephe gerisine bir anda paraşütçü birliği indirmek de gerçekçi ve renkli bir oyun ögesi olmuş bence.

Artık savaş sahnesinden çekilip eve dönme vakti: *Company of Heroes 2* oyuncularına epeyce geniş ve doyurucu çokoyunculu içerik sunarken, *CoH2*'i edinmemiş strateji severlere ise 8 (9 ama, ısrarcıyım bak) yeni, 23 eski haritası, Batı Cephesi'nde çarpışan iki büyük ordu aracılığı ile seferberlik çağrısı yapıyor *Western Front Armies*. Stressiz oynayıp keyif aldığım işbirliği modunda görüşmek üzere!

+

- İşbirliği ve rekabet modlarını sevenler için bir dolu takviye içerik
- Ordu özelliklerinin önemli bir kısmı mantıklı olmuş
- Limitsiz ve rahat oyun içi eğitim bölümü

–

- Çevrimiçi maçlarda az da olsa bağlantı sorunları var
- Tek kişilik bir Theatre of War eklenseydi hiç olmazdı



7+

SON KARAR

2. Dünya Savaşı temalı ve hızlı tempolu stratejileri seven oyuncular bu yaz tatilinde Batı Cephesi'ne akıyor.

Tür: Strateji **Yapım:** Relic Entertainment **Dağıtım:** SEGA / Aral **Kutulu Fiyatı:** 45TL **Yaş Sınırı:** 18
Dijital İndirme: 32TL (Playstore) (1 ordu-24 TL.) **Dahası İçin:** http://www.companyofheroes.com/en_gb/

inceleme pc




İlerideki zorluklardan habersiz yükümü kuşanmışken ben.

SPINTIRES

ÇAMURA SAPLANMA SİMÜLASYONU - SARP KÜRKCÜ

Bugüne kadar normal binek arabanın dışında çok bir araç kullanmadım. Hatırlıyorum, bir kere ucundan kamyon sürmeye çalışmışlığım var. Bir kere de sürat teknesi sürdüm çok kısa süreliğine. O kadar. Onun dışında varsa yoksa Clio. Ama şimdi *Spintires*'a bakıyorum da, ya bu iş gerçekte bu kadar zor değildir herhalde?

BATA ÇIKA GİTMECELER

Spintires'ın türünü düşününce, aslında aklıma en iyi tanım olarak "çamur simülasyonu" geliyor. Yoo komiklik olsun diye söylemiyorum bunu çünkü oyun temelde siz, yıllanmış arazi aracınız ve çamur üçgeninde geçiyor. Çamur aracınızı çok seviyor, bırakmıyor. Siz de aracınızı seviyorsunuz. Araç da masum bir Yeşilçam aktristi gibi bir çamura, bir size meylediyor.

Evet, birbirinden farklı beş (dahası da gelecek) haritada amacınız az çok bu aslında: Çamurla boğuşmak. Tabii merkezinde bu olduğundan *Spintires*'da bugüne kadarki en iyi sanal çamurları görmem bir rastlantı değil. Fizik motoru inanılmaz derecede iyi duruyor. Ama işte, bazen öyle anlar geliyor ki "ya bu araç bu kadarcık çamura saplanıp kalır mı?" diye soruyorsunuz. Sanki saplanmaz gibi, ama emin de değilim. Dediğim gibi, en fazla sürat teknesi biliyorum ben.

RUSYA'NIN KALIN KASALARI

Oyundaki araçlarınız, tam tabiriyle eski kamyon ve jipler. Yok bunun daha güzel bir anlatımı. 70'lerdeki Türk filmlerinden (ne nostalji yaptım ben de bu yazıda) fırlama mavi bir kamyon ya da askeri araçlar sizin emriniz altında. Her bir haritada başlangıçta size verilen araçlar var, haritada başka araçları da yanlarına gidip açıyorsunuz.

Şimdi neden böyle garip çeşitlerde araçlar var? Bir kere hepsine takabileceğiniz eklentiler farklı. Kimisi benzin ekliyor, kimisi tamir puanı yedekliyor. Kimisi kereste yüklemeyi sağlıyor, kimisi de vinç olarak iş yapıyor. Bir de araçların her birinin yapılarına göre arazide nasıl tepki verdiği meselesi var ki, *Spintires*'ı başarılı kılan özelliklerden biri de bu.

Araçların her özelliği çamurla olan nihai sınavınızı etkiliyor. Mesela sıkı bir kamyonla boşken ıslık çala çala yolları aşınca, araca keresteleri yükleyip çamur içinde homurdanmaya başlayabiliyorsunuz. Bu tür ağırlıkların da etkisi var oyuna. Dedim ya, fizik motoru çok başarılı diye. Yalan değil, hâlâ o toprak parçalarının yüzüme çarptığını hisseder gibiyim.

HANİ BAZEN BATINCA ÇIKAMAZSIN

Spintires'ın bu kadar güzel özellikleri var tamam ama her şey aynı çizgide gitmiyor. Bir kere oyundaki içerik mevzusu biraz sıkıntılı. Kendinize görev verilmesini istiyorsanız, şansınıza küsün. Bahsettiğim kereste mevzusu, oyunda şimdilik olan tek görev. Farklı yerlere taşıyorsunuz ama sistem aynı. Diğer bir konu, haritaların gezmek konusunda her zaman teşvik edici olmaları. Herhalde SSCB döneminden kalma gizleme aygıtları dağılmış alana (böyle bir oyuna da bu konsept giderdi), biz de kamyonlarla gidip oraları görünür hâle getiriyoruz. Ama neden? Çok bir sebebini bulamadım ben. Yine de olur, olmaz değil.

Ama asıl problem elimizdekinin az ya da çok, bu kadar olması. *Spintires* çamurda debelenmenin merkezde olduğu, hatta tüm içeriğin de bu olduğu bir oyun işte. Bunun için 30 dolar vermenin ne kadar mantıklı olduğunu tartışmak gerekiyor. Ama siz yorulmayın, ben tartıştım ve "Meh!" yorumunu yaptım. Çamurla kendinize kamuflaj yapın, yatın içine, pusuda bekleyin. Bakın bakalım nasıl güncellemeler gelecek, içerik nasıl şekillenecek. Ona göre yatırım yapmaya karar verin. Ha derseniz ki "çamur bana yeter", durmayın. Ama diyorum, gerçekte bu kadar da zor değildir herhalde o aracın çamurla imtihanı.

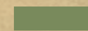
Tür: Çamur Simülasyonu **Yapım:** Oovee Game Studios **Dağıtım:** Oovee Game Studios **Kutulu Fiyatı:** -
Dijital İndirme: 30$ (Steam) **Yaş Sınırı:** 3 **Dahası İçin:** spintires.com

İPUCU

- Q ve E en iyi dostunuz. Aracınızın kavraması için çok değerliler.
- F1 diğer bir dostunuz, haritayı sık sık kontrol edin. Yoksa şaşarsınız.
- Advanced butonu aracın ekipmanlarıyla ilgili birçok ek özelliği açar, güzeldir.
- Asla ama asla cıbıl çıkmayın. Yatırımı tamire yapın. Benzin deposundan önce motor pörtlüyor.



- Grafikler
- Fizik motoru
- Çamur yok mu çamur
- Anlayamazsınız



- İçerik zayıf
- Amaçsızlık var oyunda



SON KARAR
Özel bir oyun olduğu kesin ama içerik anlamında biraz daha gelişmesi gerekli.



GRID: AUTOSPORT



"YARIŞ" OYUNU -ÖMER AKDAĞ

Grid: Autosport'tan beklediğimden daha fazla keyif alınca son yıllarda oynadığım en iyi yarış oyunları şöyle bir gözümün önünden geçti. *Burnout: Paradise*'ın olayı çılgınlıktı. Paldır küldür oynatıyordu kendini. *Need for Speed: Most Wanted*'ın şehrinde gezmesi ve *Diablo*'da loot toplar gibi araç toplaması çok güzeldi. *Mario Kart 8*'in olayı zaten arkadaşlarla birbirine dalmaca. *Gran Turismo 6*'nın odağında ise otomobiller ve bu otomobillere duyulan tutku vardı. Ayrı ayrı hepsi de şahane oyunlardı ama eski *Dirt*'lerden beri direkt "yarış" ile keyif veren bu kadar güzel bir yarış oyunu da oynamamıştım.

İKİLİ BEŞLİ ÇİPETPETPETPET

Kafanızı karıştırmak gibi olmasın ama *Autosport* beş farklı oyun aslında ama *Autosport* iki farklı oyun da aynı zamanda.

Beş farklı oyun, çünkü oynanışı birbirinden tamamen farklı beş ayrı araç kategorisi bulunuyor ve bunlar yalnızca kategori olmaktan öte farklı farklı kariyer seçenekleri sunuyor: **Touring**, **Endurance**, **Open Wheel**, **Tuner** ve **Street**. Siz derseniz ki "ben oyunu *Grid 2* gibi sadece sokak yarışları kafasında oynamak istiyorum" dükkân sizin. Sadece sokak yarışları kariyerine odaklanabilir, diğer dört kategoriye hiç bulaşmayabilirsiniz. "E o zaman oyun kısa sürer" diye de endişelenmeyin. Her bir kategori tek bir oyuna yetecek kadar uzun. Ama tabii *Autosport* da tatlı tatlı hırs yaptırıyor. Hepsini tamamlamak isteyeceksiniz muhtemelen.

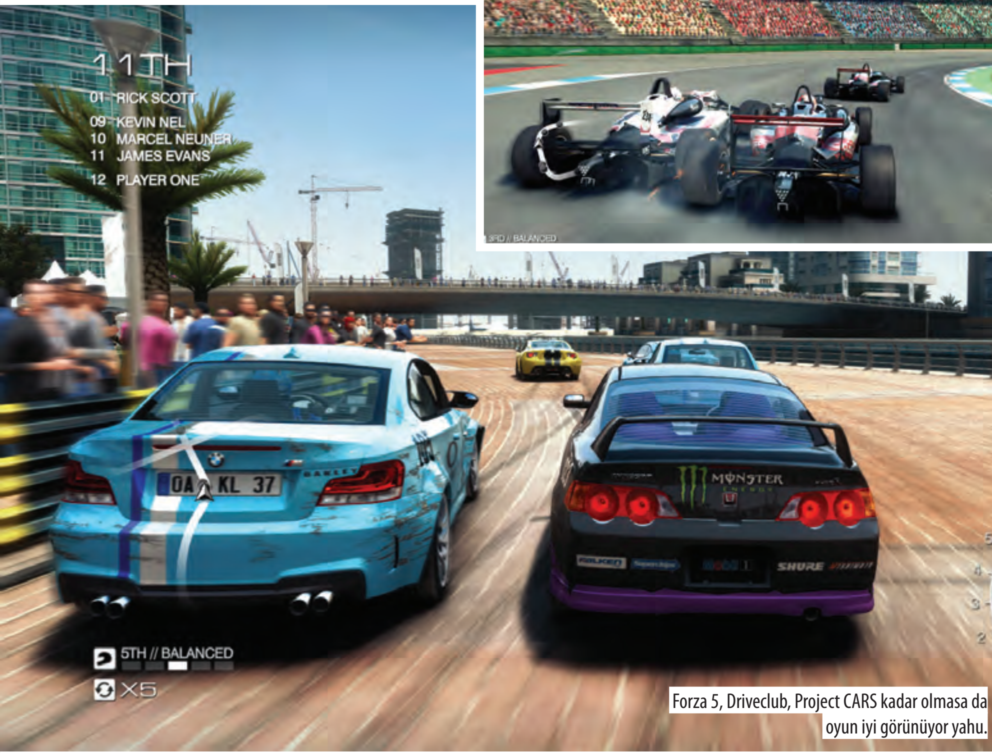
Bir de *Autosport* iki farklı oyun diyorum, çünkü tek kişilik kariyer modu ile çok oyunculu modu birbirinden tamamen farklı.

Tek kişilik mod sezon sezon gidiyor. Mesela bu sezon bir Touring turnuvasına katılmaya karar verdiniz. Önünüze iki tane sponsor seçeneği çıkıyor ve seçtiğiniz sponsorun otomobiliyle turnuvaya katılıyorsunuz. Doğru duydunuz, yarışa katılacağınız otomobili seçemiyorsunuz. Her yarışta bir adet takım arkadaşınız, bir adet de rakibiniz bulunuyor. Yarışı rakibinizin önünde bitirmek fazladan tecrübe puanı kazanmak için çok önemli. Takım arkadaşınız ise tam bir geri zekâlı olduğundan külfet olmaktan başka bir rolü yok.

İlk önce yarışın sıralama turlarına katılıyorsunuz. Katılmanız önemli çünkü takım arkadaşınız son sıralarda yer alacağından takım puanını mümkün olduğunca yüksek tutmak size kalıyor. Sıralama turunda birinci geldiniz diyelim. Yarışa birinci başlayıp birinci olarak da bitirdiniz diyelim. Sonrasında aynı yarışı tekrar yapmak durumundasınız ama bu sefer roller değişmiş oluyor. Siz son sırada başlıyorsunuz, takım arkadaşınız birinci sırada. Yalnız dediğim gibi kendisi andavalın önde gideni olduğundan birinci sıradan geriye düşmesi çok uzun sürmüyor. Son sıradan başlayıp "lanlanlanlan!!" nidalarıyla birinci olmaya çalışmak yine size kalıyor.

PİSTLER

Grid: Autosport pist çeşitliliği konusunda müthiş. Toplam 22 lokasyon bulunuyor. Bunların 13'ü İstanbul Park, Red Bull Ring gibi normal yarış pisti; 7'si Barcelona, Chicago, Dubai gibi şehir içleri; 2'si de gerçekte olmayan orijinal tasarım. Her pistin çeşitli varyasyonları var ve sonuç olarak ortaya yarışabileceğiniz 100'den fazla rota çıkıyor. Çoğu pistin hem gece hem de gündüz versiyonları olduğunu da düşününce Autosport'un sizi aynı yerlerde benzin harcamaktan sıkan bir oyun olmadığını rahatlıkla söyleyebilirim.



Siz o topa pek girmeyin bence.

Forza 5, Driveclub, Project CARS kadar olmasa da oyun iyi görünüyor yahu.

KATEGORİZASYON

Oyunda 5 kategori bulunuyor demiştim ya, şöyleler:

Touring Ford Focus, Nissan Skyline, Peugeot 408 gibi araçları kullanıp pistlerde döndüğümüz Race Driver'ların klasik yarış modu.

Endurance Mercedes SLS, Ford GT gibi yarış araçlarını kullandığımız 8'er dakika süren uzun mücadeleler. Bu yarışlarda lastikler eskiyor, kaza ve drift yapmayarak lastikleri işler tutmaya çalışıyoruz. Şahsen çok sarmadı beni. Pis dövüşmeyi severim.

Open Wheel Touring'e benziyor ama adından da anlaşılacağı gibi Formula araçları gibi açık tekerli araçların direksiyonuna oturuyoruz. Rakiplerle temas etmenin sonuçları daha acı oluyor doğal olarak.

Tuner En farklı kategori bu. Ford Mustang gibi muscle'lar da var, Honda S2000 gibi spor araçları da. Drift yarışları eğlenceli, zamana karşı yarışlar da iyidir.

Street Grid 2 gibin. Ford Focus vs. de var ama Touring'in aksine Bugatti Veyron, Pagani Zonda gibi canavarlara kadar çıkıyor olay. Şehir içlerinde keskin dönüşlerin çok olduğu yollarda direksiyon sallıyoruz.

Yalnız enteresandır, sıralama turlarından sonra bir yarışa üçüncü-dördüncü gibi başladığınızda kazanma ihtimâliniz, ertesi yarışta son sırada başladığınızda kazanma ihtimâlinizden daha düşük. İyi yarışçıların ikinci yarışta hep son sıralarda yer almalarından ve yapay zekânın kusursuz olmamasından kaynaklanıyor bu da.

Yanış anlamayın, yapay zekâ hiç fena değil aslında. Hatta bazen kendine hayran bile bırakıyor. Ama bazı şeyleri de yapamıyor işte. Mesela geçilmeme konusunda çok başarılı genel olarak ama geçme olayını bir türlü tam beceremiyor. Ağır hata yapmadığınız sürece sizi mümkün değil geçemiyorlar.

Hata demişken *Grid* serisinin ünlü "**flashback**" sistemi, yani yarışta hata yaptığınızda birkaç saniye geri sarma hakkı halen yerli yerinde. Kapatmak elinizde ve üst zorluk seviyelerinde kendiliğinden kapanıyor ve de kapalıyken daha fazla tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Ama *Grid: Autosport* hata yapmaya müsait, zorlu bir oyun. *Gran Turismo*'lardaki gibi ideal sürüş çizgisi gibi bir sistemi de yok. Çoğu oyuncu flashback olayını dua ede ede kullanacaktır.

Lafı fazla uzatıp çok oyunculu moda değinmeden geçiyordum az kalsın. *Autosport*'ta çok oyunculu mod çok önemli ve farklı bir yerde duruyor ve oyunu sadece bu modda oynamayı bile tercih edebilirsiniz. Hani yukarıda bahsettiğim tek kişilik kariyer modu diğer yarış oyunlarındakinden farklı ya, işte diğer yarış oyunlarındaki tek kişilik kariyer modu bu oyunda çok oyunculu kariyer modu olarak kendine yer buluyor.

Yani ne demek istiyorum? Yarışlara giriyorsunuz, görevler alıyorsunuz, tecrübe puanı kazanıp seviye atlıyorsunuz, para kazanıyorsunuz, kazandığınız parayla sıfır ya da ikinci el araçlar alıyorsunuz, bu araçları kullanıp araçların da seviyelerini yükseltiyorsunuz, hem performans hem görünüm olarak araçlar üzerinde oynamalar yapıyorsunuz, daha pahalı araçlara sahip oldukça ödülü daha bol yarışlara giriyorsunuz vesaire vesaire... Klasik anlamdaki kariyer modu *Autosport*'ta çok oyunculu tarafta aslında yani.

PEKİ SÜRÜŞ?

Sürüş olayından pek bahsetmedim ama zaten oyunun olayı yarış dedim ya, sürüşün keyifli ve sağlam olmadığı bir oyundan o hissi tabii ki alamazsınız. Araçların genel kontrol hissi önceki *Grid*'lere göre yenilenmiş durumda. Simülasyona biraz daha yakın ama halen simülasyonla arcade arasında bir yerlerde. Araçların yola oturmaları, hızlanmaları, yavaşlamaları vs. **Codemasters**'tan beklenileceği üzere şahane. Aynı kategorideki bir araçla bir diğeri arasında dağlar kadar fark olmuyor ama kategoriler arasındaki ayrımlar çok keskin ve çok başarılı. Sürüş hissi on numara diyeyim kısaca, daha da fazla şımartmayayım oyunu.

AMA NEDEN BÖYLE OLDU Kİ?

Sabahtan beri sizlere oyun hakkında güzel şeyler söylüyorum ama *Autosport* kanıma girmeyi bir türlü başaramadı aslında. Yani mesela kaç ay geçti ama halen ara sıra canım çekiyor, *Gran Turismo 6* açıp oynuyorum. Canımın *Autosport*'u çekme sıklığı ise gün geçtikçe azalıyor. Ben de şu ara başlıktaki soruyu sordum kendime. Aslında çok önemli gibi gözükmeyen ama genel oyun tecrübeme zarar veren 2 yanıt aldım.

Birisi oyunun menüleri sıkıcı. "Bu mudur yani?" demeyin. Geliştiricilerin bu türde oyun atmosferi yaratmak için atabilecekleri pek bir takla yok sonuçta. Bu sebeple de menüler yarış oyunlarında genel atmosfer için çok önemlidir ve Autosport'unkiler çok böyle bir klostrofobik, çok bir sıkıcı. Kullanışsız demiyorum, yanlış anlaşılmasın. O menünün içinde bulunmak tatsız.

İkincisi de oyunun "normal" zorluğu çok kolay, "hard" zorluğu ise çok zor. Normal zorlukta kazanmak için pek kasmama gerek kalmadı. Hard'da ise ne kadar kastıysam da bir türlü olduramadım. Very Hard'da mücadele eden oyunculara özellikle saygılarımı sunarım ama benim ortalama, hadi belki biraz ortalama üstü bir yarış oyuncusunu temsil ettiğimi düşünürsek daha dengeli bir zorluk ayarı gerekirdi sanki.

YİNE DE GENEL OLARAK

Autosport'ta dolaşabileceğiniz devasa şehirler yok, çılgıncasına aksiyon ve epik kazalar yok, nitro yok, seçebileceğiniz yüzlerce araç yok, oyunun kariyer modunda kullanacağınız aracı seçmek bile yok. Onun yerine tampon tampona, kapı kapıya kapışmalar; virajlara yavaş girip hızlı çıkmaya çalışmalar ve önünüzde uzayıp giden bir asfalt var. En iyi yarışı çıkarabilmek için konsantrasyonunuzu sonuna kadar zorlamak var. Aradığınız böyle bir yarış oyunuysa, ki yarış oyunlarını sevme sebebi çoğu zaman da budur zaten aslında, *Autosport* en iyi seçeneklerinizden biri.



- Yarıştığınızı iliklerinizde hissediyorsunuz
- Sürüş hissi süper
- Farklı araç kategorileri oyuna çok şey katıyor
- Tek kişilik ve çok oyunculu modlar ayrı ayrı çok başarılı
- Pist çeşitliliği

−

- Oyunun genel atmosferi çekici değil
- Zorluk ayarı biraz ayarsız
- Kokpit görünümü aşırı yalandan



SON KARAR

Kan ter içinde yarışmanın ne güzel bir şey olduğunu hatırlattı.

- **Tür:** Yarış
- **Yapım:** Codemasters
- **Dağıtım:** Aral / Codemasters
- **Sistem:** İdeal
- **Kutulu Fiyatı:** 135 TL
- **Dijital İndirme:** 108 TL (Playstore)
- **Yaş Sınırı:** 3
- **Dahası İçin:** gridautosport.wikia.com

TITAN SAVAŞLARI ONLINE

ARKARENA

Şu ana dek beş farklı oyunu Türkçe lokalizasyonla oyuncularla buluşturan, Eskişehir merkezli ArkArena, özellikle oyuncu merkezli iş yapması, oyuncularla iletişimi ve hemşehrim olması (bu çok önemli) ile dikkat çeken bir firma. İncelemek isterseniz sizi sitesine alalım: *http://arkarena.com*

GÜNDÜZ AÇAN TAKSİ VS. BELEŞ BİNEK -ENES K.

Son on senedir fütursuzca savunduğum bir görüşüm vardı: 'Oyunculuğun geleceği tek oyunculu modu sağlam olan oyunlardadır.' şeklinde... Lakin geçtiğimiz üç yılda F2P oyunlar öyle bir patlama yaptı ki, adeta bu fikrim yerle yeksan oldu. MOBA'lar, FPS'ler, spor oyunları derken, çoğunlukla aylık para ödemenizi isteyen bir takım Devasa Online (DVO) oyunların da F2P modeline geçmesiyle, F2P oyunlar adeta çıldırmış gibi piyasaya düşüyorlar. Bu oyun cümbüşünde pastadan en büyük payı da Kore/Çin menşeli DVO'lar alıyor malumunuz... Çoğunlukla birbirinin klonu gibi duran bu yapımlar arasından sıyrılmayı başarmış oyunlardan biri de *Titan Siege* idi. Oyunumuz, ismine *Basket Dudes*, *Blade 9*, ve *Football Champions* gibi oyunlardan aşina olduğumuz **ArkArena** tarafından Türkiye'de yerini aldı ve *Titan Savaşları Online* adıyla, geçtiğimiz ay kapalı betadan açık betaya geçiş yaptı. Ben de şimdi siz oyun severlere (biz Oyungezerlere) bu oyundan bahsedeceğim. Vira Bismillah!

BANA SUNUCUNU SÖYLE, SANA KİM OLDUĞUNU SÖYLEYEYİM

İşin açıkçası kendimi hiçbir zaman gedikli bir DVO oyuncusu olarak tanımlamamışımdır. Ne zaman, '*Abi çok iyi yahu! Allah aşkına sen de indir!*' modunda hevesle başladığım bir DVO olsa, 1-2 gün sonra yolum Program Ekle/Kaldır'a düşüveriyor. Niye olduğunu da bilemediğim için bu durumun bir sonrakine de intikal etmesi beni şaşırtmıyor. Şahsen *Titan Savaşları Online*'ın bu furyanın bir parçası olmamasının birden çok sebebi olduğuna inanıyorum. Bu sebeple, 'Oyunumuzda katil, büyücü, şifacı gibi karakter sınıflarımız var. NPC'ler var, görev alıyorsunuz onlardan...' gibi sıradan bir biçimde anlatmak istemiyorum oyunu size. *Titan Savaşları Online*'ı diğer DVO'lardan ayıran neler var, onlardan bahsedeceğim yüksek müsaadenizle.

Oyunun baştan sona Türkçe olması dikkat çeken ilk unsur... Çoğu kimsenin hiçbir türlü okumadığı NPC görevlerini, rehberleri, karakter özelliklerini vs. okumayı çok sevdiğimden bayağı bir iyi hissettirdi bu bana. Terimlerin İngilizcelerine uzun süredir aşina olduğunuzdan, 'Hmm... bu ney la şimdi!' gibisinden tepkiler verdirse de, bir süre sonra gözünüz alışıyor ve oyuna renk katıyor. Oyun zaten genel hatları itibariyle türe yeni adım atanlar için cezbediciyken, bir de Türkçe olması neyi nasıl yapmanız gerektiğini kavramanız açısından büyük önem taşıyor.

Ben bu yazıyı yazarken, oyunun faal oyuncu sayısı 10 bini görmüştü. *Titan Savaşları Online*'ın çok daha naif ve düzgün bir oyuncu kitlesine sahip olduğunu söylemem gerek. Daha çok ne yaptığını bilen ve yardımlaşan oyuncular var... Neticede oyun oynayarak, gerçek hayatta yapmaya yeğlediğiniz bir şeyler yaptığınız için, bunu kimlerle yaptığınız her zaman önemlidir bana kalırsa...

Sürekli güncelliğini koruması gereken bir oyun yapısından bahsediyorsak, oyuncu kitlesi kadar oynatan tarafın da formunu koruması gerek. Bu bağlamda GM'lerin oyuncuların soru ve sorunlarını tez elden çözüme kavuşturması, forumlarda dillendirilen önerileri dikkate alması da oyunun haznesine kocaman bir artı ekliyor. Eğer -şu ana dek gayet iyi kotarıldığı gibi- belirli bir seviyeye gelmiş oyuncuları oyunda tutmak adına, etkinlikleri de güncel tutabilirlerse oyunun ivmesi gitgide yükselecektir.


Biliyorum çok havalı duruyor ama kıskanmayın.

BİNİCEM ÜSTÜNE VURUCAM KIRBACI!

Oyunda 20. seviyeye geldikten sonra edinebileceğiniz evcil hayvanların yanı sıra, haritayı yerden ve havadan arşınlayabileceğiniz (Halep'te bin arşın atlıyorum demiş adam!) binek hayvanları da edinebiliyorsunuz. Yakında oyuna devasa Kale ve Gemi savaşları da gelecek ve oyunu diğer DVO'lardan ayıran unsurlar bir bir yerini alacak. Bu bağlamda, çok yakın zamanda *Guild Wars 2* ve *Tera* karışımı, bayağı tatlı bir DVO bizleri bekliyor gibi duruyor. Aman aman grafikler beklemiyorsanız, ücretsiz ve atmosferi hoş bir DVO bakınıyorsanız bir deneyin. Hem bir oyunun adım adım gelişimine bilfiil tanık olabildiğiniz, bir yer var mı bildiğiniz?

Tür: Devasa Online Rol Yapma Oyunu **Yapım:** Chengdu Storm Totem Studio / ArkArena **Dağıtım:** BL Tech / ArkArena **Sistem:** Düşük **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** Bedava **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** ts.arkarena.com

inceleme ps3 360

2014 FIFA WORLD CUP BRAZIL

Almanya Brezilya'ya karşı oyuncu değişikliklerinde bile üstün.

YENİ DÜNYADA ESKİ KUPA -NOYAN AKATLI

Arjantin mavi – beyaz çubuklu, Hollanda portakal rengi klasik formalarıyla sahada. Mavi beyazlı tangocular kendi sahalarında paslaşırken Hollanda forvetinden tek kişilik göstermelik bir pres görüyoruz. Arjantinli 10 numara orta çizgide topla buluştuğunda üç rakip futbolcu birden bastırıyor, sol kanattan taç atışı kullanılacak. İki takım da kontrollü oyunu tercih ediyor, tribünlerdeki yetmiş bin seyirci uzatma dakikalarını beklemeye başladı bile...

ALAN DARALTAN DÜNYA SAVUNMASI

Dünya Kupası'nda oynanan Arjantin – Hollanda maçından kısa bir sahneyi aktarmaya çalıştım size. Fakat hangi Dünya Kupası olduğunu kestirmek benim için de, okuyan sizler için de imkânsıza yakın bir zorlukta olmalı. 1978'de Arjantin'de oynanan Kempes'li, Ardiles'li, Neeskens'li, Kroll'lu unutulmaz final de olabilir, geçen hafta izlediğim Messi'li, Robben'li futbol fakiri, 120 dakikalık sıkıcı yarı final de.

EA Sports'un yayımladığı Dünya Kupası'na özel *FIFA* oyunu da benzer bir ayırt edilme sorunundan mustarip. "Hangisi, ee ne farkı var ki..." şeklinde umutsuz soru işaretleri arasında geçti 10 – 11 saatlik oyun deneyimim. Her sezon yayınlanan, içerik ve oynanış konularında birçok kupayı oyunseverlerin elinden almış spor oyunları (FIFA, *NBA 2K*, ve diğerleri) "Bir önceki oyunu bırakıp almaya değer mi?" tereddütlerini de pakete dahil eder oldular 2010'lu yıllarda. *FIFA 14*'ün, 13'ten hatta 12'den farklarını, getirdiği yenilikleri saymakta zorlanıyorken, pahalı bir Dünya Kupası'nı satın alıp oynamaya değer mi?

Bu sorunun cevabını bulmak için oyunun *FIFA 14*'ten farklarına bakmak lâzım. *FIFA 14* ve *13* yazılarımın aksine, bu kez farklı bir "yazı öncesi antrenman" yaptım: Yenilik ve geliştirmeleri anlatan "reklam gazı" almış haberleri izlemek yerine, *FIFA 14* oynadım bir hafta boyunca. Kısa – uzun paslar, Sneijder'in sağ şutları, Burak Yılmaz'ın ofsaytta kalışları, Cüneyt Çakır'ın avantaj oynatışları, hepsi yerli yerindeydi. Dünya Kupası'na özel oyuna geçince, erken ergenliğimin, 1982 Dünya Kupası Panini albümünü alıp futbolcu çıkartmaları biriktirip albüme yapıştırdığım günlere geri götürdü hissettiklerim: Futbola âşık olmaya başladığım yıllardı. Spor sayfalarından, bulduğum dergilerden zaten Maradona'nın, Breitner'in, Socrates'in fotoğraflarını kesip boş defterlere yapıştırarak koleksiyon yapıyor, maç özetlerini izlediğim yıldız futbolcuların tüm özelliklerini ezberlemekten müthiş keyif alıyordum. Dünya Kupası albümlerine çıkartma yapıştırmak ise temelde tamamen aynı eğlenceydi; tek farkı dört yılda bir izleyebildiğim Dünya Kupası'na özgü bir ritüel olmasıydı.

YARDIMLAŞMALI TAKIM KUPASI

2014 FIFA World Cup'ın *FIFA 14*'ten temel farkı da futbolcu resmi kesen, çıkartma biriktiren çocukluk anılarımda gizliydi işte... Bu satırları kaleme almadan az önce öğrendiğim "Arkadan yükselip kafa vurma", "Daha isabetli pas", "Daha hızlı tempo", "Daha İtalyan İtalya" diye tanımlanmış yenilikler, 209 milli takım, 7.269 futbolcu, 23 stad, iki milyar üç yüz milyon seyirci gibi sayılar önemini kaybediyordu. – *FIFA 15*'te yenilenmesi şart olan – ana menü yeşile boyanmış, fonda samba notaları, Kariyer Modu "Ülkenin Kaptanı Ol"a dönüşmüş, meydan okumalar finallere katılma gerçek öykülerinin senaryoları olarak gelmiş. Arjantin '78'de, İspanya '82'de çıkartma albümü olarak karşıma çıkan Dünya Kupası'na özgü eğlence, *2014 World Cup* kutusuna transfer olmuş.

Dünya Kupası'nı Almanya takım oyunuyla ve hak ederek kazandı. *2014 FIFA World Cup* ise pek bir şey kazanamadı belki ama sanal troll'lerin içi boş yuhalamalarını da hak etmedi. Tüm kıtalara yayılmış değişik senaryo görevlerini bitirmek ve futbolcum Noyo Hiddetli ile milli takımımızı Brezilya'daki finallere götürmek için bir süre daha oynamaya devam edeceğim, Maracana'da görüşmek üzere!

Tür: Spor **Yapım:** EA Canada **Dağıtım:** EA Sports / Aral **Kutulu Fiyatı:** 180 TL **Yaş Sınırı:** 3+
Dahası İçin: www.easports.com/2014-fifa-world-cup



- Senaryo görevleri, Captain Your Country ve finalleri silbaştan oynamak gibi keyifli modlar
- Komik şapkalı taraftarlara yakın çekim
- Güney Amerika esintileri taşıyan müzikler
- Çevrimiçi – çevrimdışı bolca çokoyunculu seçenek



- Oynanışta FIFA 14'ten farkı yok
- Pahalı



SON KARAR
Konsollarında Dünya Kupası rüzgârı estirmek isteyen oyunseverlere, indirim dönemini yakalayarak alıp oynamalarını tavsiye edeceğim bir oyun olmuş 2014 FIFA World Cup.



ULTRA STREET FIGHTER IV

ZİNCİRLEME SIFAT TAMLAMASINDAN SON HADOUKEN! -VOLKAN TURAN

Dövüş oyunları tarihine damga vurmuş tüm oyunların ortak özelliği *"çok dengeli"* olmalarıdır. Denge, bir dövüş oyununun asla gözükmeyen ama orada olduğu bilinen ve eğer eksikse "kötü bu oyun, peeeh" dedirten özüdür. *Street Fighter IV* çıktığında denge konusunda gayet doyurucu gibiydi lakin aradan yıllar geçtikçe oyunun aslında o kadar da dengeli olmadığını fark ettik. Capcom'un buradaki avantajı, her bir SF oyunu için en az üç dört ek oyunla durumu kurtarmasıydı, nitekim önce *Super* sonra *Arcade Edition* ile oyundaki dengeleri hep oturtmaya çalıştı. *Ultra SFIV* de Street Fighter IV zincirinin son halkası oldu böylece.

EVO'DA DAIGO'YU NE DÖVDÜLER HE!

Eğer daha önce bir *SFIV* oyunu aldıysanız onu 30 TL gibi bir fiyata, online olarak *Ultra*'ya yükseltebiliyorsunuz. Capcom bunu daha önce diğer dövüş oyunu markaları için de yapmış ve her seferinde benim sivri dilime takılmıştı çünkü oyuna sadece yeni karakter eklemek asla 15-20 dolar edecek cinsten bir içerik olmadı. *Ultra* ise bu alışkanlığı bozuyor ve *Yoshinori Ono* ve ekibinin hakkını verdiği en sağlam ek paket oluyor. Yeni karakter meraklılarını beş yeni isim bekliyor. Bunlar *Rolento, Elena, Poison, Hugo ve Decapre*. İlk dördünü zaten *Street Fighter X Tekken*'den biliyoruz. Decapre ise ilk kez *SF* ailesine katılan taze bir karakter. Geçmişi pek yok, onun sadece *M.Bison*'un doll'larından biri olduğunu bilin yeter. *Cammy* severler *Decapre*'yi de sevecektir ama harikalar yaratmak oldukça zaman alıyor. Bu beşli arasında en çok kim can yakar diyorsanız, *Poison* derim. Yakın ve orta mesafe dövüş severler aradığını *Poison*'da bulacak.





Artık dileyen, maç öncesi iki süper gücü de seçebilecek, ama hasar oranları ciddi şekilde düşüyor ikisini kullananlar adına.

USTADAN TAKTİKLER

>>Yakın, uzak ve orta mesafe dövüşçüler belleyin. SSFIV'ün Trial'larını o karakterlerle mutlaka %100 yapın. Arcade'de en zor seviyede hiç yenilmeden oyun bitiriyor olabilin.

>> İnternet bağlantınız ve performansı iyi olmalı.

>>Arcade stick'iniz olsun. Gamepad ile işiniz zor.

>> Oda açmayın, açılmış odalara girin.

>> Kekleri ve asla yenemem dediğiniz rakiplerin adlarını not alın, denk gelirseniz yapışın veya kaçın.

>> Online'da herkes kapma delisi, dikkatli olun.

>> Kısa süreli ama bol hasar veren kombo paketleriniz olsun.

>> Overhead hareketleri bol bol kullanın.

>> B Rank olana kadar daha bir şey görmediğinizi bilin.

>> Red Focus'u komboları birleştirmek için kullanın, Yun'a bir göz atın.

>> Ultra hareketlerin yeri ya son çaredir ya da %100 kombo ile birleşiyorsa yapılır.

>> Canınız gözükmeyecek kadar azsa bile maçı bitirmeyin, Youtube buralardan maç kazananların videolarıyla dolu.



Gelelim yeni modlara. Benim en sevdiğim mod Training modun online'a bağlanması oldu. Alıştırma yapmayı sevenler online rakipleriyle kafasına göre kapışabiliyor. Gayet öğretici bir süreç bu. Takım oyunu sevenleri de *KoF* tarzı eliminasyon moduna alabiliriz. Replay modu da oldukça zenginleştirilmiş. Benim ilgimi en çok çeken kolayca Youtube hesabımıza maçları 480p olarak yükleyip paylaşabilmemiz oldu. Bunun haricinde modlar kendi içinde de ufak tefek özelliklerle zenginleştirilmiş. Örneğin offline training'lere *"maç daveti al/alma"* özelliği getirimiş. Veya Training moduna Network Simülasyonu eki konmuş. Online bağlantınız ne kadar iyi olursa olsun, mutlaka kare oranı kaybınız oluyor. Capcom da zaten hâlâ güvenmiyor online performansına, bari oyuncular alışsın demiş ve 1-20 frame arası maçları simüle edip online modlara alışmanız sağlanmış. Şimdi derseniz online modları ne kadar iyi, benim B+ notu veren 50Mbit bağlantım var ve çoğu rakibim lag'li. Lag olmasa bile maça girmek, maç kabul etmek dert. Capcom *"çözeceğiz"* demiş ama ohooo…

SURE YOU CAN!

Yazıyı denge ile açtık, denge ile kapatalım. Evet arkadaşlar, Capcom tüm karakterleri elden geçirmiş. Hasar miktarlarını değiştirmiş, hitbox'ları ayarlamış. *Arcade Edition*'ın aşırı güçlü karakterlerini yontmuş, kimisine de gaz vermiş. Tüm listeyi online olarak bulabilirsiniz ama tavsiyem şu; kendiniz keşfedin. Bu yontma, cilalama işlemine de oyun içerisinde birkaç yenilik eşlik etmiş ve konu kapanmış. Bunların ilki Red Focus dediğimiz kırmızı focus atak. Üç güç barınızı alıyor ve focus yaparken gardınız bölünmüyor (hasar almaya devam ediyorsunuz) ve ekstra hasarlı rakibi bayıltabiliyorsunuz tutturabilirseniz. Daha çok komboları birleştirmek için kullanılıyor ve bu da oyuna yeni bir hava katmış. Yun artık çok güçlü mesela bu yüzden. Diğer ufak ama önemli gelişme de Delayed Wake-Up dediğimiz olay, yani yere tam düşerken tekrar ayağa kalkmanız. Rakip böylece siz kalkana kadar pozisyonunu alamıyor.

Bu satırları yazmadan önce yaklaşık 100 saatimi gömdüm oyuna, o yüzden içim biraz rahat bunu söylerken; *USFIV, Street Fighter IV*'ün aradığı dengeyi nihayet bulduğu oyun olmuş. Bundan sonrasını turnuva oyuncuları düşünsün artık. Biz de gözlerimizi *Street Fighter V*'e dikelim. Fısıltılara göre Ono yine harikalar yaratmak için sahaya çıkacak.



- Yeni karakterler, arenalar
- Yeni modlar
- Yeni oynanış mekanikleri
- Elden geçen tüm karakterler



- Çevrimiçi performans yerlerde
- Uzun yükleme süreleri

8+

SON KARAR

SFIV'ü yeterince oynayıp hevesinizi aldıysanız boş verebilirsiniz. Bu ilk tanışmanız olacaksa durduğunuz kabahat, havada kapın!

- **Tür:** Dövüş
- **Yapım:** Capcom
- **Yayın:** Capcom
- **Dijital İndirme:** 33TL (PSN)
- **Yaş Sınırı:** Yok



MOTOGP 14

BANA EHLİYET ALDIRACAK OLAN OYUN -POZAN ERTEN

Hız konusunda korkak bir insanım. İçinde bulunduğum araç hız sınırını aştığında bana bir haller olur. 31 yaşındayım, ehliyetim yok ve daha önce herhangi bir motorlu araç kullanmadım. Ve evet, bunun en büyük nedeni bir metal yığının içinde ya da üzerinde çok hızlı gitmek ve sonucunda kaza yapma ihtimâli. Yaşıtlarım benimle dalga bile geçiyorlar, ileride aile kurduğumda araç sahibi olmanın öneminin falan da farkındayım ama yok, bir türlü araç kullanma cesaretini kendimde bulamadım ve ehliyet alma konusunda hiçbir adım atmadım. Ama bu elime gamepad alıp, beton yollarda ölümcül virajlara yüksek hızlarda girmeyeceğim ve bu tür oyunlardan keyif almayacağım anlamına gelmiyor! *MotoGP 14* adeta benim gibi korkaklar için piyasaya sürülmüş kaliteli bir motosiklet simülasyonu. Motosiklet dediysek aklınıza sucuların motorları gelmesin, bu arkadaşlar 800cc güce sahip ve saatte 300 km hız yapan canavarlar. 30 dakikada kapınızda olma sözü veren pizza üreticilerinin en çok ihtiyacı olan modellerden yani.

BAK ANNE ELLERİM BOŞTA!

Babam hep şöyle der: "*O hızda giderken bir çakıl taşı bile denk gelse paramparça olursun, hele bir de lastiğinin patladığını düşün, of çok tehlikeli!*". "*Evet babacığım, hızı sıfırlayalım mı o zaman babacığım?*" diye cevap veririm ben de genelde. Halbuki hayallerimi şık bir **Vespa** süslüyor, ağzımı açtığımda babamdan aynı cevapları işitiyorum. Vespa'yı sürat motorları ile bir tutması bir yana, neyse ki **Valentino Rossi, Jorge Lorenzo, Marc Marquez** ya da *MotoGp* yarışçısı olmasa da gururumuz **Kenan Sofuoğlu**'nun benimki gibi babaları yokmuş. Televizyon başında *MotoGp* izlemekten çok fazla keyif almasam da oyun esnasında saydığım ilk 3 ismi izlemek, onlarla yarışmak çok büyük bir keyif. Oyunun lisanslaması kusursuz. Hem yarışçıları, hem de pistleri eksiksiz bir şekilde lisanslayıp modellemişler. O yüzden *MotoGP* hayranıysanız zaten bu oyunu almama ya da alıp da keyif almama gibi bir durumunuz olamaz. Lisanslamaların gerçekliği bir yana, ben kendi adıma oynadığım en zor simülasyon oyununun bu olduğunu söyleyebilirim (daha Rock Simulator'ı denemedim, o gözümü korkutuyor). Motorun üstünde durabildiğim anlardan inanılmaz keyif aldım. Nihayetinde elimizde iki teker üstünde giden, çok güçlü ve hafif bir araç var. Araba oyunlarını tamamen unutmanız gerekiyor. *MotoGP*'nin sunduğu simülasyon deneyimi çok daha ince bir hassasiyete dayanıyor. Motor sürüş tarzınızı bile oyunun en başında seçiyor ve kontrolleri ona göre belirliyorsunuz. Daha önceki oyunları oynamadıysanız kontrollere alışmanız saatlerinizi alabilir. Bütün bu lisanslı içeriğe bir de gerçekçi oynanış dinamikleri ve başarılı fizik motoru eklenince, kendi dalında kusursuza yakın bir oyun ortaya çıkmış.

Oyun Xbox One hariç eski ve yeni nesil konsollara ve bir de PC'ye çıktı. İmkânınız varsa oyunu kesinlikle PS4 ya da PC'de oynayın. Çünkü görsel olarak ancak bu şekilde keyif alabilirsiniz. *Free Camera* modu ile motosikletleri detaylı bir şekilde uzun uzun incelemek de cabası. Diğer kamera seçenekleri de artık oyunun bir imzası niteliğinde ve yine kusursuzlar. Gerçekçilik noktasını bu derece yakalayabilmiş bir oyunun da kesinlikle kaliteli grafikler ile oynanmasından yanayım. Serinin ve motorların hayranı bile olsanız eski nesildeki çamur grafikler keyfinizi kaçırabilir.

Grand Prix, Instant Race, Championship, Career gibi klasik modlar yine bizlerle. *Real Events 2013* ve *Challenge the Champions* gibi biri yakın diğeri uzak geçmişi yad edebileceğiniz nostaljik temalı yeni modlar da mevcut. İçerik olarak gayet doyurucu bir oyun *MotoGP 14*, şayet bu spor dalının ve türün tutkunuysanız bu oyun başında haftalarınızı bile harcayabilirsiniz. Ama bir noktada, özellikle bu spor dalının lafının pek geçmediği ülkemizde kısıtlı bir kesime hitap ettiği gerçek. Motorlarla ilgili hız tutkunuz varsa tatmin edebileceğiniz ya da hız korkunuz varsa bunu yenebileceğiniz en gerçekçi oyun deneyimlerinden biri *MotoGP 14*'de sizleri bekliyor. Ben mi? Hayaller bir yana, otobüste arkalara doğru gıdım gıdım kayayım en iyisi.


Aynı takımdayız diye yol verecek değilim.

YİYOR AMA ÇALIŞIYORLAR

Yazıda çok bahsetmemiş olsam da MotoGP'nin sesleri de çok başarılı. Oyunda bulunduğunuz konuma göre motorların o vızıltısı sizi atmosfere fena halde çekiyor. Bu başarının ve görsel kalitenin arkasındaysa komple yenilenmiş bir motorun taze kokusu var. Monostone, temiz bir sayfa açtı diyebiliriz.



- Gerçekçi sürüş hissi
- Lisans anlaşmaları
- O pistleri yerim ben

−

- Öğrenmesi çok zor
- Eski nesillerin görsel kalitesi yerlerde

8+

SON KARAR
Tam anlamıyla olması gerektiği gibi, lisanslı ve gerçekçi bir simülasyon oyunu.

Tür: Spor - Simülasyon **Yapım:** Milestone **Dağıtım:** Aral **Fiyatı:** 215 TL **Dijital İndirme:** 210 TL (PSN), 96 TL (Playstore)
Dahası İçin: motogpvideogame.com

pc

DARK RAID

ÇUVALDIZI TÜRK OYUN SEKTÖRÜNE BATIRDIM

-BERKAN CESUR

Nasıl anlatsam, nereden başlasam... Baştan bilin, öfkeliyim. Çünkü ben artık yerel sanatçı ve oyun yapımcılarına destek vermeye çabalarken bu kadar yorulmaktan bıktım. Türkiye'deki her işte görülen *"Olmuyorsa bir şekilde oldur, yine olmazsa yuvarla gitsin"* mantığının oyun sektörüne de yansımasından bunaldım. Zaten sektör bu kadar dar iken, aceleyle yapılan işlerden ve para peşinde koşup kalitesiz yapımlar üretilmesinden sıkıldım.

Normal şartlarda yerel bir oyunu incelerken daha insaflı ve üsturuplu olmam beklenir. Ama bu sefer olmayacağım. Çünkü Ankara çıkışlı Vector Games'in oyunu *Dark Raid* hiçbir şekilde yeni oyun teknolojilerinden eksik kalmış değil. Hatta tam tersi, modelleme ve genel grafik kalitesi açısından birçok yabancı yapımdan iyi durumda olduğunu söyleyebilirim. Ama tüm bunlara rağmen, yapımcılar *Dark Raid* ile ne yeni bir soluk yaratabilmiş, ne de eskileri başarıyla taklit edebilmiş. Ne yaptıklarını, ya da neyi denediklerini bilemiyorum ama 20 dolarlık fiyat etiketini de hesaba katınca sanki bizle dalga geçmişler gibi hissediyorum. Oyunun *Steam Greenlight*'ta yer almasına yerel pencereden baktığımda sevinsem mi üzülsem mi bilemiyorum. Fakat objektif bir yorum beklerseniz, 20$/30TL'nin bu oyun için çok fazla olduğunu, etrafta aynı fiyata onlarca oyunun BENİ OYNA dercesine bekleştiğini söyleyebilirim.

SÜSLÜ PAKETTEKİ SARI LEBLEBİ

Dark Raid, Muddy isimli insanımsı bir robotu kontrol ettiğimiz bir FPS oyunu. Oyunda SWAN adındaki bir uzay gemisinde işlerin sarpa sarışına tanık oluyor, kontrolü ele alıp aksiyona koyuluyoruz. Doğrusu biraz ilk *Half-Life*, biraz *Quake* biraz da *Crysis*'i hatırlatan yapısıyla, ilk başta albenisine kapılmamak elde değil. Ama oyunun başlar başlamaz insanı içerisinde bıraktığı boş gidişat, sade ya da yavan bile denemeyecek hikâye, insanı kısa süre içinde *Dark Raid*'i kapatmaya iten unsurlardan sadece birkaçı. Bunlar yetmezmiş gibi bir de Kanal D'nin geç saatlerde yayınladığı filmlerden hallice dublajları maalesef gülünç. Bu durum hem insanı atmosferden koparıyor, hem de en azından *"Burası bari güzeldir"* denebilecek tüm oyun mekaniklerinin üzerinde çalışılmamış olduğunu gösteriyor.

Mekaniklere ise hiç girmeyeyim. Crosshair'ın sapıtması, düşmanların garip yapay zekâsı, oyunun "ateş et, can doldur"dan ibaret olması, zaten anca "sonuna kadar sabredilebilecek" olan *Dark Raid*'i tümden çekilmez kılıyor.

Tüm bunlardan sonra kulağa biraz acımasız gelecek olsa da *Dark Raid*'in büyük hayallerle başlanmış bir proje olduğunu, Greenlight onayından sonra para kazanmak adına "salla-pati" bir şekilde çıkarıldığını düşünüyorum. Oysa o modellemelerin hakkı aceleye getirilmese ne de güzel verilebilirdi, kısmet...

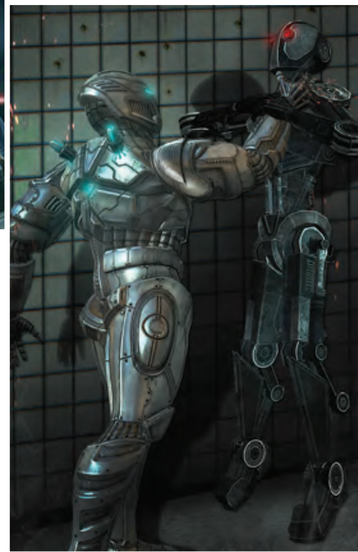
KEŞKE SADECE ÇOKLU OYUNCU MODU OLSAYDI

Yiğidi öldürelim, hakkını loot'lamayalım. Oyunun çoklu oyuncu modu, *Quake* benzeri yapısıyla gerçekten eğlenceli olabilirdi. Olabilirdi diyorum çünkü maalesef oyunun çoklu oyuncu modunu kimseler oynamadığı için test edemedim. Ama en azından buna inancım tam, gerçekten güzel olurdu (hatta bu konuyu bir adım öteye taşıyarak, oyun sadece deathmatch mantığıyla yapılmış olsa, başarıyı yakayalayabilirdi diyebilirim).

Sözün özü; *Dark Raid* olmamış. Olmamışlığının hiçbir parçasına da Türkiye'deki oyun sektörünün gelişmemiş oluşunu sebep gösteremem çünkü oyun, teknolojiyi gayet iyi kullanmayı biliyor. Neyse diyor, mutluluğu sıradaki maçlarda aramaya devam ediyorum.



Aslında harita tasarımları hiç de fena değildi... Ve hâlâ tutunacak bir dal arıyorum, evet.





■ Grafikler



■ Atmosferi silip süpüren Türkçe dublaj
■ Çok pahalı
■ Deli tavuk amaçsızlığı

2

SON KARAR

Teknoloji, bir oyun yapmak için yeterli değil. Dark Raid bunun acı bir örneği.

- **Tür:** Aksiyon, Bağımsız
- **Yapım:** Vector Games
- **Dağıtım:** Vector Games
- **Dijital İndirme:** 30TL (Playstore)

THE FALL

KURTARMADAN ÖNCE "CAN"IN BİR TANIMINI YAPSAK?

- SARP KÜRKCÜ

Varoluşa dair son dönemlerde beni en çok düşündüren yapım *The Swapper* olmuştu. Kendi klonlarınızı yarattığınız, senkronize hareket ettiğiniz ve terk edilmiş bir istasyonda bulmaca çözdüğümüz oyunun bu bahsettiğim özelliklerinden etkilenmemiştim. Beni sarsan şey, bedenden bedene kontrolümüzü geçirirken yüksekten düşen artık vücutların yere çarparken çıkardıkları o sesti. Bir noktadan sonra o kadar fazla vücut değiştirmiştim ki, başlangıçta var olduğum canlı ile sonuna geldiğimde yürüdüğüm beden arasında bir bağ kuramaz olmuştum.

İşte bu sorgulamanın ikinci fazını *The Fall* ile yaşıyorum. Çünkü bu sefer de bir zırhın yapay zekâsını, **ARID**'i kontrol ediyoruz ve sağlık değerleri okunamayan pilotumuzu bir şekilde kurtarmak zorundayız. ARID'in varoluşunda üç temel var: Gerçeği saptırmamalı, her zaman itaatkâr olmalı ve pilotunu hep korumalı. Üç prensip üstüne kurulu bir yaşamı var ve karşılaştığı bu başlangıcı belirsiz durum, prensiplerini bir bir sarsıp ARID'in macerasını sunuyor bizlere.

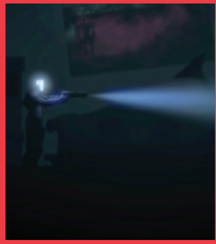
Özünde bir yapay zekâ olmasına, kendisine ait bir "tür"e sahip olmasına rağmen ARID'in işlem modülü soru işaretleriyle dolu. İçerideki pilotun adını öğrendiğinizde, oyunun yarısını çoktan geçmiş oluyorsunuz ama önemli değil. Çünkü ARID o kadar dört elle sarılıyor ki korumak istediği canlıya, sanki bunu bir saplantıyla yapıyor. Nadiren karşılaştığı diğer varlıklar ise ARID'in bu saplantısını sorguluyor.

Aslında ağır bir *Bioshock* havası soluyorsunuz oyunun büyük kısmında. Atlas ve Andrew Ryan'ın çekişmesini yansıtan iki karakter var ama farklı bir oktavdan sunuyorlar bunu. O nedenle tam olarak kopyala-yapıştır bir ikili olmayacak karşınızdaki.

Diğer yandan oyundaki her türlü seslendirme harikulade olmuş. Zaten *The Swapper*'ı bir nebze andıran grafik dili ve temel platform öğeleri de olmasa *The Fall*'un elinde sizi etkilemek için kullanabileceği fazlaca bir kozu yok. O nedenle ARID'in robotik ama kulağı okşayan konuşma tınısı ve diğer karakterlerin ses rengi ortalama bir oyundakinden daha önemli, daha kıymetli hale gelmiş bu oyunda.

Ama *The Fall*'un bu artılarına rağmen sıkıcı sayılabilecek bir dövüş sistemi, bir de fenerle etrafta etkileşime girilebilir yerleri çözme kısmı var. İkisi de ritmi biraz yavaşlatıyor, tadınızı kaçırıyor ama özellikle ilki oyuna dengeli dağıtıldığı için bunaltmıyor. Fener mevzusuna ise, aceleyle geçtiğiniz bir yerdeki kırık kavanoz şişesini kaçırıp 1 saat ne yapacağınızı düşünürken lanet etmenin dışında alışıyorsunuz işte. O kapalı, terk edilmiş üssün ruhunu, parlayıp sönen disko ışıklarıyla yansıtamazlardı zaten.

Başından sonuna dek bulmacalarda düşünmek dışında ara vermeden oynamak isteyeceğiniz, yaklaşık dört saatte bitebilecek bir oyun *The Fall*. Ama o kadar konsantre, o kadar keyifli, soruları o kadar yerinde ki acilen çevrenizdekilere oynatmak, sonra da konuşmak isteyeceksiniz.



FENERİMİN IŞIĞI

Oyunun bulmacaları bazen gerçekten kafa karıştırabiliyor. Çünkü el yordamıyla, sırayla her şeyi denediğiniz noktalara geleceksiniz. Bundan çekinmeyin, ipucu konusunda oyun bayağı kötü niyetli bazı yerlerde çünkü. Bol bol alan değiştirin, size sol tarafı gösterse de siz sağ tarafı kontrol etmeyi unutmayın. Her yeri gezin, her alana fenerinizi tutun. Aceleye getirmeyin alanları.



+
- Görsel dili
- Her zaman bu kadar afallatıcı hikâye bulamıyoruz
- Seslendirmeler

−
- Müzikler biraz sıkıyor
- Kimi bulmacalar yorucu
- Fener mekaniği fazla kaçmış

7+

SON KARAR
Keşke daha uzun olsaydı diyeceğiniz tarzda bir deneyim.

Tür: Platform / Bulmaca **Yapım:** Over the Moon **Dağıtım:** Over the Moon **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 10$ (Steam) **Yaş Sınırı:** 3 **Dahası İçin:** overthemoongames.com

ps4

ENTWINED

BU OYUN SEVİP DE KAVUŞAMAYANLARA GELSİN -ÖMER AKDAĞ

Entwined insanda karışık duygular yaratan bir oyun. Bir taraftan stilize gibi ama bir taraftan fazla tekdüze gibi. Bir taraftan huzur veriyor gibi ama öteki taraftan gerim gerim geriyor gibi. Yüzüme karşı git diyorsun ama sanki gözlerin kal der gibi gibi.

Yapı olarak, biraz alakasız olacak ama, *Brothers: A Tale of Two Sons*'ı andırıyor (ne güzel oyundu o da ya). Dualshock 4'ün sol analoğuyla turuncu bir balığı, sağ analoğuyla da mavi bir kuşu yönetiyoruz ve dümdüz giden bir koridorda durmadan, hızla ilerleyerek doğru renkteki aralıktan geçmeye çalışıyoruz. Doğaları birbirinden farklı olduğundan kavuşamayan balık ile kuş, bir süre başarılı bir şekilde oyunu sürdürebilirsek geçici bir süreliğine de olsa birleşiyor ve bir ejderhaya dönüşüyor.

Ben gitarda da harmoni konusunda bayağı zayıf sayılırım, o nedenle oyuna başlayıp da iki hayvanı ayrı ayrı kontrol ettiğimizi görünce gözüm bayağı korktu doğrusu. Ama endişe edecek bir şey yokmuş. Son bölümler biraz zorlasa da oyun genel olarak oldukça kolay. Tabii ana senaryo modundan bahsediyorum. Yoksa kendini zorlamak isteyenler için bir "challenge" modu da bulunuyor ki benim için hem gözden, hem de gönülden ırak oldu bol bol.

Entwined görsel olarak Journey, Flower gibi yapımları hafiften andırıyor belki ama onların etkileyiciliğine sahip değil maalesef. Sakin müzikler eşliğinde ışıltılı, renkli koridorlarda yol alırken oyun ofisteki kişilerden gayet hoş, olumlu ünlemler aldı (çok tatlı laağğn! gibi). Ama oynayandan çok izleyenin keyif aldığı oyunlardan *Entwined*. Ben oynarken hissettiğim şey huzurdan çok gerilimdi ki aslında oyunun yaratmak istediği his o sayılmaz pek.

Oyun ne çok uzun ne de çok zor. En fazla 2-3 saatte biten değişik bir eğlencelik. *"Journey'e Flower'a falan benziyor, niye onlar kadar iyi olamamış"* gibi bir eleştirmeye girmek pek de anlamlı olmaz kanımca. Ama tabii birazcık stilize diye göklere çıkarmak da aynı derecede anlamsız olur. *Entwined*'ı daha çok telefonlardan vesairelerden oynadığınız basit, eğlencelik oyunların daha güzel görünen bir çeşidi olarak düşünebilirsiniz. 24 TL'nin PS4 standartlarında oldukça iyi bir fiyat olduğu düşünülürse kenarda durmasında ve arada bir girip stres atmakta (ya da stres yapmakta) sakınca yok.





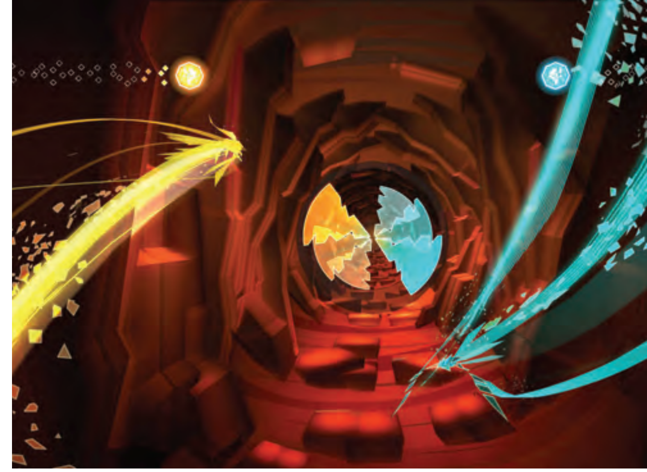
- Atmosfer başarılı, böyle renkli renkli
- İki analogla iki hayvan yönetmenin kendine has bir keyfi var



- Oyunu özel yapan pek bir şey yok
- İstediği duygusal etkiyi yaratamıyor

5

SON KARAR
PS4'ünüze çıkan bütün büyük oyunları bitirdiniz ve takılmalık ufak bir şey mi arıyorsunuz?



Tür: Arcade/Aksiyon **Yapım:** Pixelopus **Dağıtım:** PS Store **Fiyatı:** 24 TL **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogzEntwined

WORLD OF TANKS: BLITZ

CEBİME TANK KAÇTI -BERKAN CESUR

ios

Oyun dünyasında son yıllarda ardı ardına doğru adımlar atan bir firma varsa, o da hiç şüphesiz Wargaming'dir. Önce *World of Tanks*'in PC'deki başarısı, sonra Xbox atılımı derken, bir de baktık ki herkes öğle tatilinde *WoT* oynuyor. *World of Warplanes* ve *World of Warships* de kefede, ama *WoT*'un başarısı aldı yürüdü. Tüm bu iyi gidişatın katmeri ise; tabii ki *World of Tank: Blitz*! iOS aygıtları için özel olarak yayınlanan *WoT: Blitz*, *World of Tanks* heyecanının PC ayağından çok da bir şey kaybetmişe benzemiyor. 7'ye 7 savaşlar sayesinde elimizden telefon düşürmemeye yeni sebepler sunan oyun, tüm bu güzelliğinin üstüne bir de ücretsiz. Ücretsiz ama oyunun mikro kazanç sisteminin epey MAKRO olduğunu belirtmekte fayda var. Anlayacağınız oyun içi altınlar epey pahalı.

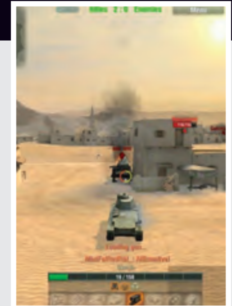
Sekiz farklı haritada çarpışabildiğiniz oyunun grafiksel olarak bildiğimiz *WoT*'dan aşağı kalır yanı yok arkadaşlar.





Mobil kontroller de oyuna cuk oturmuş. Ama tüm bu teknoloji kullanımının elbet bir bedeli var; en az iPhone 4S veya iPad 2 sahibi olmak. Oyunu incelerken ödünç aldığım iPad 2'yi baz alarak konuşuyorum, *WoT*'u oynarken şarj ihtiyacınız neredeyse iki katına çıkacak. Bu haliyle yine otobüslerde oynanacak en iyi mobil oyun, *Hearthstone* gibi duruyor.

Ben *WoT*'a karşı heyecanımı uzun zaman önce kaybetmiş olsam da, *Blitz*'in güzel bir atılım olduğunu söylemek lazım. Şu an tek sorun gibi gözüken bağlantı konusunu da rayına oturttuktan sonra, *WoT: Blitz*'in iPad'ler için demirbaş bir oyun olacağı çok açık. Mobil oyun sektörünün bu denli gelişmiş ve gelişiyor oluşu da *Blitz*'e sevinmek için ayrı bir sebep. (Ama en önemli sebep ise tabii ki şimdilik Android kullanıcılarını kıskandırmak. Çatlayın ule!)





- WoT konsepti mobile indirgenirken aynı kalabilmiş
- Kontroller gayet iyi
- Ücretsiz



- Bağlantı sorunları

8

SON KARAR
WoT, kendinden hiç ödün vermeden küçülmüş, cebimize girmiş.

Tür: Aksiyon, Bağımsız **Yapımcı:** Wargaming **Yayıncı:** AppStore **Dijital İndirme:** Ücretsiz (iTunes, App Store) **Dahası İçin:** wotblitz.com

inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

pc ios

SİPER AL VE OYNA... -NOYAN AKATLI

BREACH & CLEAR



Noyan the Geç Kalan

Geçen ay söz verdiğim üzere, incelenecek oyun önerisi yapan okurlar arasındaki çekilişi gene minik yeğenim "Subutay" Deniz Mertan yaptı ve Emre Yılmaz arkadaşımız *Tropico 4* oyun şifresi kazandı. Mert, Cem Tüfekçi, Eyüphan Balcı, O. Ali Dündar dostlara mesajları için çok teşekkür ederim. Bu ay, dergide incelenmemiş oyun önerilerini **noyan@oyungezer.com.tr** adresine gönderen okurlar arasında *Omerta: City of Gangsters* şifre çekilişi yapacağız, görüşmek üzere.

"Geçen ay Wargame'in detaylara boğulmuş temposu, bu ay Company of Heroes 2'nin hata affetmeyen müthiş hızı; gerçek zamanlı stratejiler benim gibi kararsız, ağırkanlı bir adamın yapısına ters geliyor dostum. Şöyle sakin bir sıra tabanlı strateji olsa da oynasam..." Ailemin *"oyun"* meraklısı tek üyesi, can dostum kocakafalı Şanslı'ya bu cümlelerle dert yandığım bir yürüyüş sonrası e-postalarımı kontrol ettim. Okuyucumuz Halil Tuncer Kaya'nın önerdiği oyun *"iyi olacak yaralı askerin medic ayağına gelirmiş"* misali; sakin, yavaş strateji arayışıma ilaç gibi geldi.

TAM SİPER

Breach & Clear geçtiğimiz yıl iOS ve Android platformlarına gürültüsüz patırtısız çıkmış bir oyun. Küçük ekranlardaki dokunmatik kontrollere uygun yapısı, basit oynanışı ile oyun camiasının beğenisini kazanmış ve bu sene Mart ayında bilgisayar oyuncularına da sanal raflardan sefer çağrısı yollamış. Ben de bu sefer çağrısına (aslında tabii okur dostumuz H. Tuncer Kaya'nın önerisine) olumlu yanıt vererek ana menüye giriş yaptım. İyi haber: Kısa da olsa bir oyun içi eğitim bölümü var. Benim gibi kendi karakterini, ekibini oluşturma meraklısı sanal komutanlar için bir iyi haber daha: Dört adet asker belirleyip yüzünü gözünü, sınıfını seçerek kendi özel birliğimizi oluşturabiliyoruz. Menünün üstünden alta doğru, görevleri başarıyla tamamladıkça ödül olarak yıldız ve oyuniçi para kazanıyoruz, benim gibi ileri görüşlü oyunseverlerin tahmin edeceği gibi bu ödüller karşılığında askerlerimizi geliştirecek silah, çelik yelek, dürbün gibi malzemeler satın alıyoruz. Basit de olsa bir seviye atlama – yetenek kazanma sistemi de var. Oyunun ruhu da bu *"kısa da olsa – basit de olsa var"* tanımında saklı zaten. Görevlerde pek öyle hikâye, gizem beklemeyin. Çatışma sistemi de askerlerinize tek tek siper aldırıp görüş açılarını ayarlamaktan ibaret. Ara sıra ilkyardım çantası, el bombası, depar atma gibi özel yeteneklere de başvuruyorsunuz. Çok kafa yorucu, uzun uzun düşündürücü değil ama aheste aheste ve iddiasız bir şekilde oynayıp büyük keyif alarak bitirdim ilk birkaç görevi. Yavaştan zorlaşmaya başlayan görevlere de bakacağım, ikinci bölüm Türkiye'de geçiyor zaten, oynamayanı döverler!


Elektrik faturanızı getirdim, açar mısınız kapıyı lütfen?


Burada ne olduğunu açıklayabilirim ama hayal gücünüze bırakıyorum.

Askeri gizli operasyon temalı, eğlence ve ilerleme hissini vermeyi başaran, basit ve sakin bir strateji *Breach & Clear*. Sonuç olarak; PC sürümünün dünyadaki ilk incelemesini yazmış olmanın sevinciyle kapatalım bu ayki geç kalmış oyun sayfamızı.

7

SON KARAR

PC sürümü her nedense gözden gelinmiş, sıra tabanlı strateji arayışındaki oyunseverlerin beklentilerini karşılayabilecek bir oyun.

- **Tür:** Sıra Tabanlı Strateji
- **Yapım:** Mighty Rabbit Studios
- **Dağıtım:** Gun Media
- **Dijital İndirme:** 15$ (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 18
- **Dahası İçin:** www.breachandclear.com

80'LERDEN GELEN ADAM

1979'da yayımlanmış bir Robert Ludlum romanı, Son Çember'i okudum bu ay; heyecanlı bir macera – casusluk – gerilim muhabbeti arayan okuyucu arkadaşlara tavsiyemdir...



OYNUYORUM

1. Watch Dogs (PC)
2. Battlefield 4 (PC)
3. Company of Heroes 2 (PC)
4. FIFA World Cup 2014 (PS3)
5. Uncharted: Golden Abyss (PS Vita)

BEKLİYORUM

1. Wasteland 2 (PC)
2. The Evil Within (PC)
3. Another World (PS Vita)
4. GTA V (PC)
5. PS4 (Konsol)

AĞUSTOS BÖCEĞİ OYUN OYNARKEN, KARINCA MOD KURAR!



Perdeler kapansın!

Dijital savaşçılar! Umarım tatiliniz iyi geçiyordur. Ben kurdeleli pervaneme rağmen eski monitörümün başında terlerken Meksikalı sınır müfettişlerini çağrıştırıyor olsam da hoş bir yaz geçiriyorum. Şu sivrisinekler de durmadan respawn olmasa daha iyi olacak. Bu ay büyük oyunlar cephesinden fazla ses seda olmadığı için modlar her zamankinden daha da değerli geliyor.

Geçen ay mod köşesinin okuduysanız (tabii ki okudunuz, sadece ahmaklar mod köşesini okumaz, ve siz ahmak değilsiniz. HAH!..) biliyorsunuz ki yaz boyunca her ay modlara uyumlu güzel bir oyun tavsiyesi yapıyorum. Burada amacım, sizi modlarla biraz daha içli dışlı olmaya teşvik etmek. Mod demek, deney yapmak, değiştirmek, yeni deneyimlere yelken açmak demek. O yüzden burada tavsiye ettiğim modlarla sınırlı kalmayın, bu ayki oyunumuz için siz de kendiniz birkaç mod keşfedin!
-Erim Bilgin

MOD DÜNYASINDAN HABERLER

NeoTokyo Kendi Ayakları Üstünde Duruyor

Cyberpunk sever misiniz? Elbette seversiniz. Yıllar önce *Half-Life 2* ve *UT 2004* için mod olarak çıkan takım-bazlı multiplayer *NeoTokyo*, şu anda Steam üzerinden muhteşem müzikleri olan tam bir oyun olarak indirilebiliyor. Üstelik tamamen ücretsiz! Bir kez daha, başarılı modların oyun sektörüne girmek için iyi bir yöntem olabildiğini görüyoruz.

Çarpık Kentleşme: The Endless City

Minecraft'a bir türlü ısınamadım, ama Andi McClure'un modu oyunun kurallarını tersine çevirerek ilginçleştiriyor: Kendinizi devasa bir terk edilmiş şehirde buluyor, binaları yağmalayıp parçalayarak, hayatta kalabileceğiniz saf materyalleri toplamaya çalışıyorsunuz. Tuhaf bir şekilde çok güzel bir atmosferi var.

Kalbimizi Çaldı: The Dark Mod

İlk başta bir *Doom 3* modu olarak yola çıkan *Thief: The Dark Mod*, adından da anlaşılacağı gibi *Doom 3*'ü bir *Thief* oyununa çeviriyordu. V2.02 güncellemesiyle artık tek başına ayrı bir oyun olarak ücretsiz olarak indirip oynayabileceğiniz bu modu, eğer son çıkan Thief sizi hayal kırıklığına uğrattıysa mutlaka oynamalısınız.

AĞUSTOS YAZ PAKETİ

UNREAL TOURNAMENT 2004

Gerçek bir klasik olan *Unreal Tournament*'tan yeni nesil oyuncuların mahrum kalması ihtimâli beni korkutuyor. Bu konuda kâbuslar görüyor, ter içinde uyanıyorum. Tamamen refleksinize bağlı oynanış, her oyuncunun yeteneğini test edebileceği son sınav sayılabilir. O yüzden Ağustos ayınızı internetten düşmanlarınıza haykırarak geçirebileceğiniz muhteşem multiplayer ve hatıralarınızda kalacak single player modlarına ev sahipliği yapan *UT2K4*'ü mod köşesinde ağırlamaktan gurur duyuyorum! İşte bu harika oyunun esnekliğini görebilmeniz için önerdiğim birkaç mod:

Killing Floor: Elbette ilk sıraya konulmazsa olmaz. Oynamadıysanız derhal oynayın.
Ballistic Weapons: Karşıma çıkan en iyi silah modu desem yeter herhalde.
Alien Swarm: Oyunun iyi bir modla ne kadar değişebileceğine en iyi örneklerden biri. Kuşbakışı kameranızla, uzaylıları öldürerek hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Multiplayer olarak oynadığınızda acayip eğleneceksiniz!
Ashura Dark Reign: Şöyle söyleyeyim, siz düşünün artık: Bu mod, UT2004'ü tam teşekküllü bir Sonic The Hedgehog oyununa dönüştürüyor. Sega'nın yaptıklarıyla yarışabilecek kadar iyi hem de.

Tüm bu modları ve daha fazlasını aşağıdaki adreste bulabilirsiniz:
http://tinyurl.com/ogzut

MOD GÜNLÜKLERİ

S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat Mod: Misery

[BÖLÜM 3: KESİNLİKLE, OYNADIĞIM EN ZOR OYUN!]

Havaya uçurduğum stalker'ların parçalanmış ekipmanlarını eşeleyip, kullanabileceklerimi alıyorum. Nihayet bir tabancam ve bozulmaya yakın bir makineli tüfeğim var. Ufuklarda, Misery'nin ışıklandırma efektlerinden doğan harikulade duygusal bir günbatımı var. Yolda yürürken kendimi düşüncele içinde yakalıyorum: Normalde ben oyunlarda bana saldırmayan karakterleri incitmem. Fakat Misery o kadar acımasız, o kadar sert bir mod ki, beni kendi hayatımla, tanımadığım bu üç stalker'ın hayatı arasında seçim yapmak zorunda bıraktı. Oyunun orijinal hali hiç de böyle değildi halbuki, ama bunu ben istedim. Zorlanmak, tehlikeyi ensende hissetmek, her an ölebileceğini bilmek, oyunu bin kat daha keyifli hale getiriyor. Elimde bir sürü eşya var ama nasıl kullanılacaklarını bilmiyorum. Düşmanlarım var ama nasıl öleceklerine dair oyun bana kaşıkla yedirir gibi bilgi sağlamıyor. Sabırlı ve dikkatli olup kendi derslerimi çıkarmam lazım.

Heyecanlı olmayabilir ama çarpık bir güzellikle dolu bu yürüyüşler de Misery'nin ölümcül çatışmalar kadar önemli bir parçası. Çernobil'in radyoaktif cehennemi şu an her zamankinden daha canlı, daha güzel, daha ilham verici görünüyor. Bu modda başınıza gelenler, çok kişisel deneyimler oluyor.

Düşüncelere dalmış yürürken, bir de bakıyorum, terk edilmiş bir fabrikaya gelmişim bile...



TUHAF OYUNLAR

Delilikle Dahilik Arasındaki Çizginin, Delilik Tarafında

-Erim Bilgin

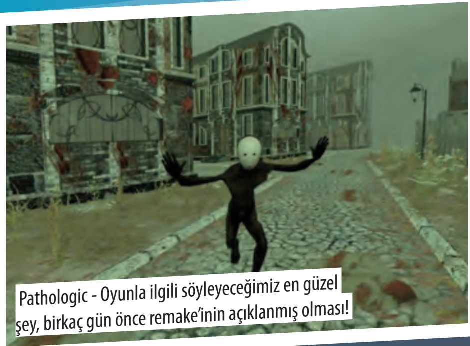
Hep aynı oyunları oynamaktan bıkmadık mı? Nereye baksan bir dünyayı kurtarmalar, yok süper bir asker olmalar, yok insan beyni takılmış bir robot olup uzaylılarla savaşmalar, yok futbol, yok basketbol... Farkındaysanız video oyunları oynuyoruz. Bunlar film değil, tiyatro değil. Tamamen sanal ortamlarda yaratılan, tamamen sıfırdan oluşturulmuş dünyalar. Devasa stüdyoların reklama yatırdığı devasa paralar arasında gözden kaçmış olabilir ama aslında oyun dünyasının kendini ifade etmek dışında derdi olmayan bir yüzü daha var.

Bağımsız oyunların var olduğunu ve güzel olabildiklerini artık hepimiz biliyoruz. Fakat bahsettiğim gizli dünya, *Fez* veya *Braid* gibi renkli, eğlenceli oyunlardan çok çok daha derinlerde yaşıyor. Bu dünya, bahçenizde yıllardır yerinden oynatmadığınız o koca taşı bir gün tersine çevirdiğinizde altında bulduğunuz dehşetengiz böcekler gibi, buz dağının karanlık, soğuk alt yüzeyi gibi bir dünya. Sadece kendi türünden canlılara açık, dilini baştan öğrenmeniz gereken, öğrenseniz de çoğu zaman bir şey anlamadığınız bir dünya. Bazen komik, bazen korkunç, ama her daim tuhaf. Bu ay, buz dağının görünmeyen yüzündeki korkutucu partiye bir davetiyeniz var. En çürük smokininizi giyin, çünkü gittiğimiz yerde güzel şeylere yer yok.

VAKA #1: PATHOLOGIC

YAPIMCI: ICE-PICK LODGE

Açık dünyalarda geçen oyunlar mı istediniz? Buyurun, ama o oyunlarla ilgili bildiğiniz her şeyi unutun, çünkü *Pathologic* size acı çektirmek için var. Hikâye esrarengiz bir hastalık tarafından hızla kırılmakta olan, karantinaya alınmış iç karartıcı bir kasabada geçiyor.



Pathologic - Oyunla ilgili söyleyeceğimiz en güzel şey, birkaç gün önce remake'inin açıklanmış olması!

Oyun hem hayatımda oynadığım en zor oyun, hem de konusu en karışık oyunlardan biri. Dünyası hiç açıklanamayan gerçekdışı öğelerle dolu ve aynı gerçek hayatta olacağı gibi, kimse elinizden tutup size neler döndüğünü anlatmıyor. Oyunun geçtiği on iki gün içinde her şeyi kendiniz çözmek zorundasınız. Ve zaman sizi beklemiyor. Karakterler size yalan söylüyor, önemli karakterler pıt diye ölüveriyor, yiyecek fiyatları başını alıp gidiyor ve aç kalıyorsunuz. Tüm acımasızlığına ve depresif atmosferine rağmen *Pathologic*, hayatınızda oynayabileceğiniz en tuhaf ve en önemli kayıp oyunlardan biri olabilir.

VAKA #2: HATOFUL BOYFRIEND

YAPIMCI: MIST PSI PRESS

Dating Sim sever misiniz? Ben pek sevmem, ama *Hatoful Boyfriend*'e bayıldım. Oyun basit, alıştığınız türden bir dating sim. Tek fark: Oyunda romantik hedefleriniz güvercinler.

Evet, karakterimiz insan bir kız ve güvercin okuluna giden güvercinlerden hoşlanıyor. Daha ne demem lazım ki? Güvercinli dating sim diyorum. Hemen gidip oynayın!

VAKA #3: WORLDS.COM

YAPIMCI: WORLDS.COM, INC.

İşte şimdi kanınızın donmaya başlayacağı yere geldik. *Worlds.com* aslında teknik olarak bir oyun sayılmaz. *Worlds.com*, adından da anlaşılabileceği gibi bir web sitesi. İlk olarak, 1999 yılında, 3D bir ortamda insanlara avatarlar atayarak online buluşmalar yapabilmeleri için profesyonel bir



Hatoful Boyfriend - Her daim üçerli takılır, güvercin çıtırları böyle tavlarız. Bizim tarzımız budur yo!



Icarus Proudbottom in The Curse of the Chocolate Fountain - Sokakta kahve ve telefonuyla oturan insanlara sürprizim var.

platform olarak oluşturulmuş.

Fakat zamanın internet hızları çoğu kişi için yavaş kalınca *Worlds* biraz boş kaldı. Biraz, tamamen değil. Zamanla *Worlds* orijinal amacından sapıp o zamanlar DVO diye bir şey olmadığı için multiplayer bir oyun deneyimi arayan oyuncular tarafından ele geçirilmeye başlandı. Buraya kadar hikâye eğlenceli. Sonra işler ilginçleşmeye başlıyor. Zaman geçip adam akıllı DVO'lar çıkmaya başladıkça oyuncuların çoğu doğal olarak daha iyi yerlere göç ettiler. Fakat *Worlds*'ün düşük çözünürlüklü dünyasında kendine bir yuva bulan birkaç kişi hâlâ var.

Aradan 15 yıl geçti ve *Worlds* şu an tanınmaz durumda. Sunucular hâlâ çalışıyor ama içerisi gerçek anlamda artık neşeli bir yer değil. Programların pikselli koridorlarında gezen avatarların sahipleri, oyunu kırmanın yollarını bulmuşlar. Avatarlar artık normal karakterlere benzemiyor. Ortalıkta uçuşan devasa gözler, vücutsuz bacaklar, hatta karakterle alâkası olmayan alakasız objeler, bilmeceler kurup bozuk dillerle konuşuyorlar. Ortamların hepsi değiştirilmiş. Rastgele şekilde değişen koridorlar, bir de bakıyorsunuz sizi yeraltında bir mahzene gönderiyor. Mahzenin içinde öylesine duran ve anlaşılmaz şeyler konuşan avatarlar bulabiliyorsunuz. İnsanlarla konuşmaya çalışırsanız, bazen sizinle anlamlı şekilde konuşuyorlar.



Worlds.com yaşadığım açık ara en korkunç "oyun" deneyimiydi. Korkunç olmasının sebebi üzerime atlayan yaratıklar veya iyi bir hikâye bile değildi. Gerçek anlamda anlaşılmanın ötesinde, deliliğin bir DVO olarak vücut bulmuş hali olduğu için korkunçtu. Oyunu oynayabilmek için e-mail hesabımı bu sisteme kaydettirmiş olduğum için korkunçtu. *Worlds.com*, gerçekten bambaşka bir dünyanın, gerçek dışı bir dünyanın, gerçek dünyadaki ayağı olduğu için kanımı dondurdu.

VAKA #4:

ICARUS PROUDBOTTOM IN THE CURSE OF THE CHOCOLATE FOUNTAIN

YAPIMCI: HOLYWOW STUDIOS

Ciddi oyunlar mı istemiştiniz? Oyunlarınızın yetişkin bir sanatseverin, kompleks damak zevkine uymasını mı bekliyorsunuz? *Icarus Proudbottom* size göre değil o zaman! Çünkü oyun, Icarus adında bir adamın günün birinde, nasıl desem, durmadan büyük boşaltım yaparak uçmaya başlaması ve duramaması üzerine gelişiyor. Anladınız mı? (Bu dergi saygıdeğer bir mecra! Ya da en azından ben gelene kadar öyleydi...) Yanımızda, sihirli güçlerini kullanarak "Blood Katana" adlı efsanevi kılıca dönüşebilen, antik Kızılderili ruh hayvanı baykuş Jerry ile uçuyoruz. Oyunun büyük bölümü havadaki düşmanlarınızla savaşıp, aralarda da hızla ekrandaki yazıları yazmaya çalışıyorsunuz. Birkaç bölüm sonra bir de bakıyorsunuz ki Barack Obama ve küçük boşaltım yaparak evreni ele geçirmeye çalışan bir adamla uzayda savaşıyorsunuz.

VAKA #5:

WTF: WORK TIME FUN

YAPIMCI: D3 PUBLISHER, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INTERNATIONAL

Work Time Fun, bir PSP oyunu. Bu oyunu açıklamanın iki yolu var:

1) "Ne?"

2) "Neden?"

Oyunu açtığınız anda alâkasız bir kedi resmi, içi çöp dolu bir arabanın kötü çekilmiş bir fotoğrafı ve rastgele insanların yüzleriyle karşılaşıyorsunuz ("Ne?"). Sonra oyun size adınızı, cinsiyetinizi, kan grubunuzu ve adresinizi soruyor ("Neden?"). Bu süre boyunca arkada alakasız bir su damlama sesi yankılanıyor.

Oyun başladıktan sonra, karşınızda birkaç seçenek beliriyor. Bir e-posta kutunuz var ve buraya sürekli rastgele, tamamen anlamsız mailler geliyor. "İş" bölümüne girdiğinizde ise karşınıza değişik mini-oyunlar çıkıyor. Bunlar hayal edebileceğiniz en monoton oyunlar. Mesela arabaların arasından yolun karşısına geçtiğiniz 8-bit bir oyun. Veya tükenmez kalemlere kapak taktığınız bir üretim bandı. Bir oyun sırasında alakasız şekilde yanda mantar resimleri görünüyor. NEDEN?!

Oyunları kazanmak veya kaybetmek diye bir şey yok; oynadıkça para kazanıyorsunuz. Kazandığınız paralarla ne yapacaksınız peki? Makinelere atıp çekilişlere katılabiliyorsunuz. Makinelerden her şey çıkabiliyor. Birkaç örnek: Okul öğretmeni şeklinde parmak kuklası, üzerinde "Çinli astrolog" yazan bir kağıt, takma dişler, bu tür şeyler işte. Eğer çok şanslıysanız, o muhteşem mini-oyunlardan bir başkasını açabiliyorsunuz. Yaklaşık 50 farklı oyun var, hiçbiri ötekinden daha heyecanlı değil. Ne? Neden?



WTF: Work Time Fun - Patron böyle bir oyun oynarken yakalarsa, bahaneniz ne olurdu?

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

HER YAZ "OYUNSUZLUK, KURAKLIK, BLA BLA..." DİYORUZ DA, BİR GÜN DE "OYUNUM YOK!" DEDİĞİMİZ OLMADI. STEAM SAĞOLSUN, ASLA OYNAMAYACAĞIMIZ KADAR OYUNA SAHİP OLDUK VE BİTMEMİŞ HER OYUN HER GÜN VİCDANIMIZI KEMİRİYOR. AÇ GÖZLÜ OLMAMALI...

FPS (First Person Shooter)



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One

PC'lerin henüz babaların ofislerinde muhasebe için kullanıldığı dönemden gelen, ilk FPS olan Wolfenstein özüne sadık kalarak bayağı vurdulu kırdılı bir FPS olarak karşımıza çıktı. Yeni nesil grafikleri ve hikâye anlatımıyla, atasına saygı duruşuyla ve diğer özellikleriyle şahane bir FPS olmuş.

Titanfall
PC, 360, Xbox One
Devasa Titan'ların içinde ve dışında, hatta bazen sırtında devam eden soluksuz bir FPS oyunu olan Titanfall, tamamen online oynanan bir oyun.

Battlefield 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Multiplayer modu zekâ, yetenek ve takım oyununun birlikte yürüdüğü muhteşem bir yapım olmuş. Multiplayer FPS'lerin kralı, bir sonraki BF çıkana kadar, budur.

Killzone Shadowfall
PS4
PS4'ün konsola özel FPS'si olarak bayrağı layığıyla taşıyan Shadowfall, özellikle ücretsiz multiplayer içerikleriyle çekiciliğini bugün bile koruyor.

BioShock Infinite
PC, PS3, 360
2013'ün en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Hâlâ oynamadınız mı?

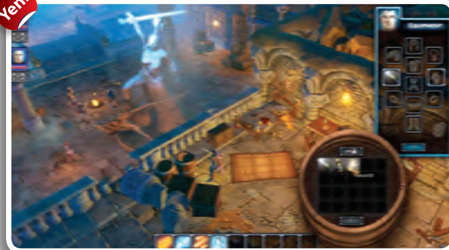
Metro: Last Light
PC, PS3, 360
Rus yapımı oyunların soğukluğu ve gerçekçiliği sizi çekiyorsa, Metro Last Light'a bir şans verin. Çok beğeneceğinize eminiz.

Klasik

Half Life 2
PC
Yıllar geçiyor ve bizim bir Half-Life 3 veya Episode 3 görme hayallerimiz okyanusun en derin yerlerinde kayboluyor. Ancak City 17'e geri dönebiliyoruz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni



DIVINITY: ORIGINAL SIN
PC

Divinity üçlemesinin son oyunu olan Original Sin o kadar başarılı bir oyun çıktı ki, biz bile şaşırdık kaldık: Eski RYO'ların derin yapısını yepyeni oynanış öğeleriyle harman eden, üstüne bir de kazık gibi ama adil bir zorluk seviyesi sunan Original Sin, son yılların en hoş sürprizlerinden birisi oldu bizim için.

Transistor
PC
Eski Gamespot baş editörü Greg Kasavin'in şirketi Supergiant Games, Bastion'la yakaladığı başarıyı Transistor'le devam ettiriyor. Çok ilginç bir yapısı olan oyun, başından sonuna kadar sizi sürüklüyor.

Diablo III: Reaper of Souls
PC
Diablo 3, Reaper of Souls ve beraberinde getirdiği yenilikleriyle olması gereken oyuna dönüşüyor. Yeni bir Act, yeni karakter ve diğer yüzlerce yenilik sizleri bekliyor.

Dark Souls II
PS3, 360, PC
Zoru seven oyuncuların kendisinden geçtiği ilk oyundan sonra, Dark Souls 2 yepyeni bir oyun alanı sunuyor. Ama biraz daha kolaylaşmış mı ne?

Southpark: The Stick of Truth
PC, PS3, 360
Southpark'ın dizisinden bile daha komik ve daha "ayıpçı" olan The Stick of Truth, eşi benzeri olmayan bir rol yapma oyunu.

Shadowrun: Dragonfall
PC
Geçen yılın en iyi RYO/Stratejilerinden Shadowrun, çok daha gelişmiş ek görev paketi Dragonfall'la devam ediyor.

Klasik

Jade Empire
PC, Xbox
Bioware'in yaptığı oyunlar arasında belki de hakettiği değeri en çok görememiş oyundur Jade Empire. Yakın dövüş ve RYO'yu birleştiren yegane oyundur.

AKSİYON



WATCH_DOGS
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One

Ve yılın en çok beklenen oyunlarından birisi en sonunda geldi. "Şehri hackeleme" üstüne kurulu oynanışı, sevimli (!) karakterleri ve birbirinin oyununu işgal etmeye dayalı multiplayer'ıyla yeni bir deneyim sunuyor. Geliştirilebilecek çok fazla yanı olduğundan, "darısı artık Watch Dogs 2'nin başına" diyoruz.

Valdis Story: Abyssal City
PC
Platform oyunuyla rol yapma öğelerini harmanlayan Valdis, Steam Greenlight'ın sunduğu meyvelerden. Çok başarılı olduğunu söyleyebiliriz.

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
PS3, PS4, 360, Xbox One
Yüzeysel anlamda bakarsanız, 2 saatte biten bir demo, ama derinlemesine bakarsanız, 15 saatlik sıkılmayacağınız bir oyun alanı sunuyor.

Infamous: Second Son
PS4
Playstation 4'ün "vay anasını!" dedirten grafiklerini ilk kez tecrübe ediyoruz bu oyunla. Delsin'in hikayesi de, süper güçleri de süper.

Super Mario 3D World
Wii U
Super Mario 3D World "Nintendo, niye gittin Türkiye'den!" diye üzülme sebebi resmen! WiiU'yu yeni nesil sayarsak yeni neslin en iyi oyunu şimdilik.

Assasin's Creed IV: Black Flag
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Denizlere açılmak AC3'ten sonra doğru yönde bir adım olmuş. Serinin son üç oyunu arasında en iyisi Black Flag.

Klasik

Grand Theft Auto V
PS3, 360
Şu oyunu alıp yeni nesil konsollarda çıkartmış olsalar, hiç kimsenin gıkı bile çıkmazdı! GTA 5 sadece bir oyun değil, eğlence sektörünün bir mihenk taşı, devasa bir başarı...

Karakter yarattığın oyunlarda kadın mı, erkek karakter mi yönetiyorsun? Neden?

1. *Kendimle özdeşleştirmeyi sevenlerdenim ben. Asla olamadığım o bol saçlı, kaslı erkeği yapıyorum. Böhü! - SARP*
2. *Karakter yarattığımda kendimi yaratıyorum. En azından başka bir Dünya'da istediğim gibi yaşayabilmek için. - MELİS*
3. *Erkek adamın erkek avatarı olur. (Dragon Age'te sırf Alistair'le fingirdeşmek için bayan karakter seçtiğim külliyen yalan!)-İHSAN*
4. *Lawful Good erkek bir karakter tipi var kafamda, hangi oyunu oynasam direk ona kayıyorum. -ONUR*
5. *Değişiyor ya. Özdeşleşme istediğim zaman erkek, manzara istediğim zaman kadın açıyorum.-ÖMER*

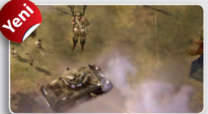
En son pişman olduğun oyunla ilgili alışveriş neydi?

1. *Video oyunu değil ama, insanlara güvenip Paintball takımı (Silah, zırh, kask) düzmüştüm. Tozdan öldüler. *oynayamadı. -SARP*
2. *Oyunla ilgili alışverişten pişman olunur mu hiç! Nıhnıhnıh - MELİS*
3. *İşbu sayıda okuduğunuz TDZ. Ben sana kandım Zed, Zed. Hele hele yandım...-İHSAN*
4. *Steam'deki kart çılgınlığına kapılıp profil güzeli olduğum bir zaman oldu. Pişmanım hakim bey! - ONUR*
5. *Persona 4 Arena. Avrupa'ya gelene kadar sabredemedim, oyun PS3'ün tek bölge kilitli oyunu çıktı.-ÖMER*

Şu dönemde vakit bulup da geri dönmek istediğin oyunlar var mı?

1. *Var, GoG'dan aldığım Planescape: Torment. Çok unuttum oyunu, öve öve bitiremiyorum ama hatırlamam lazım.-SARP*
2. *Ahh Assasins Creed'lere tekrar başlamak en büyük hayalim ama tek bundle bulamıyorum :(- MELİS*
3. *Olmaz mı? Bir sürü. Eskiden bir oyunu 2-3 kez bitirirdik, şimdi 1 kerecik tamamladık mı bir daha dönemiyoruz maalesef.-İHSAN*
4. *2 sene önce yaz indiriminden alıp oynayamadığım L.A Noire'a döndüm, yaz takviminin boşluğunda iyi geldi.-ONUR*
5. *Tam Xenogears'a başladığım günlere denk geldi bu soru da ^_^-ÖMER*

STRATEJİ



CoH 2: Western Front Armies
PC
Company of Heroes 2'nin senaryosuna hiçbir katkısı yok, ama Batı cephesinden ABD ve Alman güçlerini de savaşa katıyor WFA.



Men of War: Assault Squad 2
PC
2. Dünya Savaşı stratejilerini seviyor musunuz? Bulabileceğiniz en detaylı, en zor, ama en tatmin edici strateji oyunu budur işte!



XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.

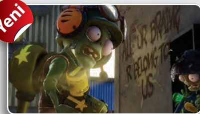


Europa Universalis IV
PC
Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.



Civilization V: Brave New World
PC
Civilization'a dokuz yeni ırk, uluslararası ticaret ve kültürle oyunu kazanma imkanını ekleyen Brave New World, tüm Civ oyuncularının alması gereken bir eklenti.

DVO & ONLINE



Plants vs Zombies Garden Warf.
PC, XBox One
Zombilerin bitkilerle olan savaşı düz bir strateji oyunuyken zaten biraz garipti, online bir aksiyon oyunu olarak iyice garipleşmiş.



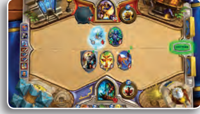
WildStar
PC
Oynayanlar o kadar beğendi ki oyunu, utanmasalar oyunla evlenecekler :) Ha, oyun içinde evlenme var, o ayrı!



World of Warplanes
PC
Wargaming.NET'in ikinci bombası da hava sahamıza düştü: World of Warplanes, tankları hantal bulan oyuncuların gözbebeği olacak.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.

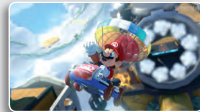


Hearthstone
PC, iOS
Blizzard'ın küçük bir ekiple başladığı kart oyunu projesi, yılın en önemli oyunlarından birisi haline geldi.

YARIŞ & SİMÜLASYON



GRID Autosport
PC,PS4,PS3,360,Xbox One
Codemasters'ın en iyi yaptığı şey olan araba yarışları serilerinden GRID, yepyeni oyunuyla devam ediyor.



Mario Kart 8
WiiU
WiiU'nun satışlarını şahlandıran, 4 kişiyi yanyana omuz atarak, tekmeler savurarak eğlendiren muhteşem bir oyun Mario Kart 8.



Trials Fusion
PC, PS4, 360, Xbox One
"Havada durup şahit de tutabileceğiniz" yegane motor yarış oyunu Trials, süper bir devam oyunuyla... umm... devam ediyor.



Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yanlız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)

AYIN ALTIN OYUNU



Divinity: Original Sin

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Ha gayret arkadaşlar, en kötü zamanları arkamızda bırakmak üzereyiz!

AĞUSTOS '14	
American Truck Simulator	PC
Diablo III - Ultimate Evil Edition	PS4,XBONE
Plants vs. Zombies: Garden Warfare	PS3,PS4
Risen 3: Titan Lords	PC,PS3,360
Sacred 3	PC,PS3,360
Ultra Street Fighter IV	PC,PS3,360
Warriors Orochi 3 Ultimate	PS3,PS4,360,XBONE
Wasteland 2	PC

EYLÜL '14	
Destiny	PS3,PS4,360,XBONE
FIFA 15	PC,PS3,PS4,360,XBONE,WİİU,3DS
Hyrule Warriors	WiiU
Metro Redux	PC,PS4,XBONE
NAtURAL DOCtRINE	PS3,PS4,PSVITA
NHL 15	PS3,PS4,360,XBONE
Planetary Annihilation	PC
Sherlock Holmes: Crimes & Punishment	PC,PS3,PS4,360,XBONE
Stronghold Crusader 2	PC
The Sims 4	PC
Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call	3DS

EKİM '14	
Alien: Isolation	PC,PS3,PS4,360,XBONE
Assassin's Creed: Unity	PC,PS4,XBONE
Battlefield: Hardline	PC,PS3,PS4,360,XBONE
Borderlands: The Pre-Sequel	PC,PS3,360
Dragon Age III: Inquisition	PC,PS3,PS4,360,XBONE
Driveclub	PS4
European Ship Simulator	PC
Evolve	PC,PS4,XBONE
Fantasia: Music Evolved	360,XBONE
Just dance 2015	PS3,PS4,360,XBONE,WiiU
Middle-Earth: Shadow of Mordor	PC,PS3,PS4,360,XBONE
NBA 2K15	PC,PS3,PS4,360,XBONE
Skylanders Trap Team	PS3,PS4,360,XBONE,WiiU,3DS
Super Smash Bros.	WiiU
The Evil Within	PC,PS3,PS4,360,XBONE
WWE 2K15	PS3,PS4,360,XBONE

SPOR & MENAJERLİK



NBA 2K14
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
NBA Live son kez patlayarak tarihin tozlu sayfalarına karışırken, NBA 2K14 ritmini hiç bozmadan güzelleşmeye devam ediyor.



FIFA 14
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Geçen yılın üstüne çok büyük yenilikler içermiyor FIFA 14. Bu noktadan sonra ileriye ancak yeni nesille gidebileceğini düşünüyoruz.



PES 2014
PC, PS3, 360
PES ise geçen seneden bu yana aşırı değişmiş. Yeni bir motor, yeni top kontrolü, moral sistemi derken yepyeni bir oyun olmuş. Ama teknik aksaklıkları çok fazla.



Football Manager 2014
PC, Linux
Yine bünyesinde birçok yenilik barındıran FM serisinin son oyunu, bu kez Linux entegrasyonuyla gelmiş.



NBA Jam
PS2, PS3, Xbox, Xbox 360
Ciddi spor oyunları bürümüş dört bir yanımızı! Şöyle havalarda uçtuğunuz, patlamalı gümlemeli bir basketbol oyununa ne dersiniz? BUMŞAKALA!

MACERA & BULMACA

Monochroma
PC
Uzun süredir ilk kez bir Türk oyununu Tekmili Birden'de ağırlamaktan gurur duyuyoruz!

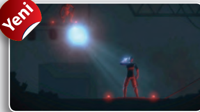
The Broken Age
PC
Tim Schafer'ın adventure'a geri dönüşü tekme tokat (Kickstarter) oldu. Beğeneni olduğu kadar sıradan bulan da var oyunu, ama devamı gelecek.

The Walking Dead: Season Two
PC, PS3, 360, iOS
Telltale'ın muhteşem oyunu The Walking Dead, ikinci sezonuyla devam ediyor. Daha ilk bölümden yumruklar boğazımızda takılmaya başladı bile.

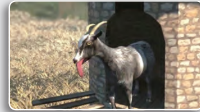
Brothers: A Tale of Two Sons
PC, 360
İki kardeşin sözsüz ama çok duygusal macerasını anlatan Brothers, son ayların en heyecan verici sürprizi oldu.

Phantasmagoria 2
PC
Birçokları film-oyunları sevmese de, Phantasmagoria serisi şiddeti ve korku öğeleriyle zamanında tüylerimizi diken etmeyi başarmıştır.

BİR GARİP OYUN



The Fall
PC
Soliaris ve The Swapper karışımı, kafa bulandıran bir aksiyon/platform oyunu ister misiniz?



Goat Simulator
PC
Tüm zamanların en çok beklenen oyunlarından birisi olan Goat Simulator en sonunda PC'lerimizde!



Beyond: Two Souls
PS3
"Bu bir film mi, yoksa oyun mu?" tartışmaları süredursun, Beyond'u tecrübe eden herkes hayran kalıyor. Mutlaka deneyin.



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.



Katamari Damacy
PS2
Siz bir uzaylısınız... Ama pire kadar... Yapışkan topunuzu yuvarlayıp, boyunuza uygun nesnelerden daha büyük bir top yapıyorsunuz. Olay dünyayı da toplamanıza kadar uzuyor.



MARVEL EVRENİNİ GENİŞLETECEK UZAY OPERASI

GUARDIANS OF THE GALAXY

Kim ne derse desin **Marvel** işini çok iyi bilen bir firma. Son on yılda **Disney**'in desteği ile inşa ettikleri sinematik evren o kadar kusursuz bir noktaya geldi ki içinde bulunduğumuz 2000'lerin en büyük ve en geek sinema olayına dönüştü neredeyse. *Iron Man* ile başlayan bu yolculuk birçok filmin ardından şu anda ikinci safhaya geçerek en büyük öyküye doğru yol alıyor. *Avengers: Age of Ultron* ile ikinci safha final yapacak ve ardından kurulan bütün sinematik evren birleşerek Avengers'ın üçüncü filminde en büyük düşmana, **Thanos**'a karşı savaşacak. Marvel, *Spider-Man, X-Men, Fantastic Four* gibi kahramanları Disney'in çatısı altında toplayarak planları büyütmezse olabilecek en büyük macera bu görünüyor. Fakat bu markalarından herhangi birini Disney adına geri alabilirse işler değişecektir.

Şu an senaryo bu ve bu senaryonun hayata geçmesi konusunda *Guardians of the Galaxy*'nin özellikle *galaksi* kısmı büyük rol oynuyor. Nasıl mı? Öncelikle artık sinematik Marvel evreni ilk *Iron Man* ile yansıttığı gerçeklik algısının çok ötesine geçmiş durumda. New York'un uzaylı işgalinden kurtulmasının ardından bu evrende artık garipseyeceğimiz hiçbir şey olmayacağını kabullenmemiz gerekiyor. Yeryüzüne gelip süper kahramanlara yardım eden bir tanrı olduğunu da söylememe gerek yok sanırım. Marvel çizgi roman evreninde, uzay ve farklı boyutlar tamamen yaşam dolu alanlar. Thanos ise galaksinin en büyük manyaklarından biri ve gözü dünyamızda. **Nova Corps**'u bilir misiniz? **DC**'nin *Green Lantern Corps*'u gibi düşünebilirsiniz. Nova Corps uzayın asayişinden sorumlu bir kurum. Galaksiler arası bir hapishaneleri bile var. Yani artık Marvel sinematik evrenini daha iyi anlamanız açısından galaksiye bakış açınızı değiştirmenizde fayda var. Marvel kendi *Star Wars*'unu yaratıyor desek yanlış olmaz. Ya da birazcık *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* tadında düşünebilirsiniz. Guardians of the Galaxy ise bu uzay operasına dönüşmeye meyilli Marvel evrenini direkt olarak uzaydan tamamlayacak süper kahraman grubu. Büyük ihtimalle Thanos ile de ilk teması kendileri kuracak ya da Nova Corps tarafından dünyaya yardıma yollanacaklar. **Star-Lord**'un da bir dünyalı olduğunu belirtmeden geçmeyelim tabii. Bir de **Thor** gibi bir yarı uzaylı yarı tanrı var ki, bütün bunları hesaba kattığınızda kafanızda Marvel sinematik evreninin ne kadar genişlediğini artık algılayabileceğinizi düşünüyorum. Geçen sayımızda film hakkında atıp tutmuşluğum var, bu defa yazıyı biraz daha olayları ve sinematik evrenin gidişatını açıklamaya ayırmak istedim. Çünkü gardiyanların ikinci safhanın gizli merkezi olduğunu bilmek gerekiyordu. Marvel evreninin galaksi kısmı bir yana bir de mistik kısmı var ki, *Dr. Strange* filmi ile bu kısım da sinematik evrene taşınacak ama şimdi ortalığı daha fazla karıştırmayalım.

Peki kim bu "galaksinin koruyucuları" ve nasıl bir film olacak? Hemen söylüyorum, Marvel'ın belki de en iyi filmine hazır olun!

Evet, özellikle süper kahraman filmlerinin zirve noktası olarak kabul ettiğimiz *Avengers*'dan bile iyi bir film olma potansiyeli var. 1969'da ortaya çıkan, 2008'de yeniden hortlayan *Guardians of the Galaxy*, Marvel tarafından yaratılan en sıradışı, en mizahi ve en uyumsuz kahraman topluluğu. Büyük bir curcuna bizleri bekliyor. Tamam çok fazla tanınmıyorlar ve Disney büyük bir risk aldı gibi görünüyor ama Marvel'a sorarsanız onlar tam da beyazperdenin aradığı kahraman grubu. *Origin* hikâyelerini öğrenirken çok fazla eğlenecek ve uzay operasına doyacağız, bundan emin olabilirsiniz. **James Gunn** bu film için seçilecek en iyi yönetmenlerden biri zaten. Uçuk tarzıyla eminim ki hepimizi şaşırtacak sürprizler döşemiştir filmin dört bir yanına. Oyuncu kadrosunu saymakla bitiremem zaten. Ama gardiyanların kadrosunu sayacağım: **Star-Lord, Gamora, Drax the Destroyer, Groot** ve **Rocket Raccoon**! İsimlerini tekrar ettikçe, fragmanları izledikçe ve kendilerinin sinematik evrenini genişletip, potansiyeli inanılmaz büyüteceklerini düşündükçe bana heyecandan bir haller oluyor. **Hulk** ve **Groot** aynı ekranda ve birlikte savaşıyorlar, bunu düşünebiliyor musunuz?! Siz bunu düşünedurun, ben yavaştan uzaklaşıp, 1 Ağustos'u Marvel filmlerini sıralı bir şekilde tekrar izleyerek heyecan içinde beklemeye kaçıyorum. Marvel, gerçekten de işini çok iyi biliyorsun. **-Pozan**

GotG İÇİN HAZIR MISINIZ?

Marvel'in uzay açılımını kabullenmeniz ve sinematik evrenin ikinci safhasını sağ salim bitirebilmeniz için gardiyanları iyi tanımanız gerekiyor. İşte size onları daha iyi tanımak için birkaç tüyo.



1. 1969 tarihli çizgi romanı olmasa da 2008'de seriyi tekrar dirilten çizgi romanı bir şekilde okuyun. Ayrıca Guardians of the Galaxy Prelude isimli yeni ve film ile alakalı seriyi de okuyabilirsiniz. Karakterlerin, Thanos ile bağı anlatılmakta.

2. Marvel filmlerinden özellikle Thor serisini ve Avengers'ı bir kez daha izlemeniz size Marvel'ın uzay açılımının yapı taşlarını keşfetmeniz konusunda yardımcı olacaktır.



3. İkinci safha filmlerinin After Credits sahnelerini izleyeniz, Collector ismini araştırıp bir yere not ediniz.

4. Filmin kötüleri olan Ronan, Nebula ve Korath'ı gözünüzde büyütmeyin, korktuğunuz karakter Thanos olsun.

5. Star Lord'un en sevdiği şarkılar ile mixlediği albümü kesinlikle dinleyin, özellikle favori şarkısı Hooked on a Feeling'in onun için çok şey ifade ettiğinden emin olun. Filmde de bol bol duyacaksınız.





TORUCON 2014 İSTANBUL

SUCUKLU TOST YİYEN GHOST RIDER MANZARASI

Geçen yine Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nin koridorlarında yürüyorum, etrafımda böyle saçında on renk olan, bir gözü mavi bir gözü kırmızı, elinde tırpan, kılıç, vb. objelerle gezen, omzundan bir şey çıkmış burnundan dolaşıp kulağına girmiş falan tuhaf insanlar geziyor. Yani anlayacağınız Mimar Sinan'da sıradan bir gün. Sonra öğrendim ki meğer o gün orada **ToruCon 2014**'ün İstanbul etkinliği düzenleniyormuş! İlahi ToruCon! Ben de sandım yine Moda Tasarım bölümünün vizesi falan var.



Lisede sevgili coğrafya öğretmenimin de bana sıkça hatırlattığı gibi, "Tamam Erim'ciğim, güldük eğlendik, artık yeter, konuya dönelim." ToruCon diyorduk. **28-29 Haziran** tarihlerinde MSGSÜ'de düzenlenen faaliyet yaz ortasında bize güzel bir nerd cenneti sunmuş oldu. Aldım kameramı gittim, bizim okul yine ne marjinalliklere bürünmüş diye. Fazla sırıtmamak için de kendi çapımda bir Ghost Rider kılığına girdim, yazın siyah deri giymek suretiyle metalci arkadaşlarımın çektiği cefaları daha iyi anlamış oldum.

Ben de kendimi nerd bilirdim. ToruCon'da anladım ki, anime bakımından çok geri kalmışım, devlet artık nerd'lük ehliyetimi geri alsa yeridir. Her taraf rengarenk, üzerinde bayağı çalışıldığı belli kostümlerle ve bu kostümlerin içinde pişen harika insanlarla doluydu. Tanıyıp sevdiğim her karakteri gördüğümde bağırarak üstüne doğru koşarken, siyahlar giyen bir iskelet olduğumu unutmuş olmalıyım, çünkü "neden bu insanlar böyle irkiliyor" diye düşünüp duruyordum.

Tahmin edebileceğiniz gibi ToruCon'da sadece cosplay yapan güzel kızl- pardon GÜZEL İNSANLAR yoktu, tost da vardı! Kantinde hayatımda ilk defa tostu ucuza bulunca ben de abandım tosta. Ghost Rider'lık falan hikâye oldu, yanan iskelet oldu size yanan dana. Dikkati çeken ana faaliyetler cosplay ve karışık tost dışında, ufak tefek video oyunları, manga çizerleri, kostüm hazırlama şirketleri gibi önemsiz şeyler de vardı (coğrafya hocamı yine ensemde hissediyorum). Tamam tamam, ciddileşiyorum. Ciddiyim.



Cidden, tabii ki böyle bir aktivitede yan faaliyetler de olmasa olmazdı. Masa masa gezerken, Türkiye'de inanılmaz yetenekli manga sanatçıları ve illüstratörler olduğunu gördüm. Video oyunları da oradaydı tabii. *League of Legends* turnuvaları aktivitenin büyük dikkat çeken bir bölümüydü. Hemen yandaki *Just Dance* yarışmaları da izleyenleri bayağı güldürdü. Figürler mi dersiniz, cosplay temalı şapkalar veya silahlar mı, masaüstü FRP mi... hepsi vardı işte. Ben resim öğrencisi olduğumdan, özellikle illüstratörler ve manga sanatçılarıyla takıldım. **KaburaManga** grubu ve bir serbest oyun tasarımcısına da rastladım, *Tap Rider* adında yerli bir oyunun da ilk denemesini yapmış olduk Oyungezer olarak. Yıllardır rastlamadığım **Çapa Çizgiroman Grubu**'nun da hâlâ aktif olduğunu öğrenip iyice bir sevindim. Böyle faaliyetlerin en güzel tarafı da, normal hayattan kopup bir anda herkesle aynı dili konuştuğunuz bir ortam yaratmaları. Herkesle ışık hızıyla arkadaş olup hemen çok güzel oyun, çizgi roman muhabbetlerine daldık.

O kadar kostüm bir araya gelince elbette hangisinin en iyi olduğunu seçmek lazımdı. Bireysel yarışmalar dışında, ikinci gün ekip yarışmaları da düzenlendi. Özellikle *Panty and Stocking* ekibi gönüllerimizi fethetti (bu sefer de kız arkadaşımı ensemde hissediyorum).

Yaz sıcağına, makyajlarımıza ve Sam-Badi ikilisine rağmen iki gün de son derece eğlenceli ve dolu geçti. Cosplay'den pek anlamayan ve çorabındaki yırtıkları dahi dikmekten aciz olan ben bile bu kadar eğlenebildiysem ToruCon'un bir sonraki etkinliğine siz de mutlaka gelmelisiniz! **-Erim**

TÜM ZAMANLARIN EN UZUN FİLMİ GELİYOR!

İzlediği en uzun film büyük ihtimalle yaklaşık 240 dakika süren Arabistanlı Lawrence olan bizler için 240 saat süren Modern Times Forever nasıl bir şok yaşattıysa, daha beterine hazır olun. Tüm zamanlar derken gerçekten neredeyse tüm zamanları kapsayacak bir filmden söz ediyorum. İsveçli sanatçı ve yönetmen Anders Weberg'in çektiği film tam tamına 720 saat sürecek! Evet, bildiğiniz 1 ay yani. Ambience isimli filmin 7 saatlik ilk fragmanı 2016 yılında yayınlanacak. 72 saatlik ön gösterim tadındaki fragman 2018'de, filmin tamamı ise 2020 yılında yayınlanacak. Bu 1 ay sürecek olan özel gösterimlerin ardından ise filmin tüm kopyaları yok edilecek. Yani 2019 yılı patlamış mısır sektörüne girmeniz için iyi bir yıl olabilir. "Çok kötüydü yarısında çıktım" artistliğini yapmanızın size karizma kazandırmayacağı, tersine film hakkında 360 saat karar veremediğiniz için salak yerine koyulacağınızı belirtmekte fayda var. Filmin kopyalarının yok edilecek olması torrent'a düşmeyeceği manasına da geliyor. O yüzden bir sinemada izlemeniz gerekecek. Yönetmenin şimdilik "Uzay ve zamanının gerçeküstü yolculuğu" şeklinde özetlediği filmi bir sanat zırvası mı yoksa gerçekten efsane bir eser mi olacak yayınlandığında göreceğiz. Göreceğiz diyoruz da o vakte kim öle, kim kala. -Pozan

PINK FLOYD'DAN 20 YIL SONRA YENİ BİR ALBÜM!

Son albümden bu yana 20 yıl geçmiş. Ve biz sanki onların müziğini 200 yıldır dinliyor gibiyiz. Tarihin gelmiş geçmiş en büyük müzik grubu olduğunu düşündüğüm Pink Floyd tam 20 yıl sonra aynı isimle yeni bir albüm yayınlamaya hazırlanıyor. Fakat gereksiz heyecan yaratıp sizleri kalp krizi riskine sokmayalım, bu albüm The Division Bell zamanında açıkta kalan ve genelde rahmetli davulcu Rick Wright'ın 1994 session'larından oluşan parçaları barındıracak. Pek tabii David Gilmour'un gitarını da duyacağız. Gilmour'un eşi Polly Samson'un yaptığı açıklama ile albüm resmiyet kazandı ve Ekim ayında piyasaya çıkacak. The Endless River isimli albümde Roger Waters kesinlikle yer almayacak, bu umutları başka bahara bırakabiliriz. Aslında bırakmasak da olur çünkü Gilmour ve Rogers birlikteliği artık hiçbir zaman Pink Floyd adı altında olmayacak gibi. Belki bir konser ama yeni bir kayıt kesinlikle beklenmemeli. Albümün ardından da yeni bir turne beklenmemesi gerektiği kesin bir dilde belirtildi. Live 8'den ve Wright'ın ölümünden sonra bir daha onları bir arada göremeyeceğiz, ama onları dinledikçe büyüyen rüyalarımızda sürekli sahne almaya devam edebilirler. **-Pozan**

RADIHOEAD'DEN YENİ ALBÜM HAZIRLIĞI

Nedendir bilinmez ama artık itiraf edelim, Radiohead dendi mi o eski heyecanı duymuyoruz. Hâlâ müzikalite açısından zirveye oynayan grup, yeni bir albüm için stüdyoya gireceğini duyurdu. Gitarist Jonny Greenwood'un söylediklerine göre grup Eylül ayında yine bir araya gelecek ve kayıtlara başlayacak. Thom Yorke'un Atoms For Peace macerası, Jonny Greenwood ve Philip Selway'ın solo albümleri derken Radiohead pek de iyi olmayan sekizinci albümleri The King of Limbs'in ardından çok fazla materyal de vermeden ortadan kaybolmuştu. Arayı bu kadar açmayın abiler diyor ve yeni albümde en azından bir adet Paranoid Android kıvamında efsane parça olmasını umut ediyoruz.



FIGHT CLUB 2 Mİ?!

Chuck Palahniuk'un en iyi kitabı ve David Fincher'ın en iyi filmi olan, 90'lar sinemasının kapanışını yapan efsanevi Fight Club devam edecek gibi görünüyor. Bu devamın ilk olarak Dark Horse yayıncılık tarafından Fight Club 2 ismi ile çizgi roman formatında başlayacağı kesinleşti. Bu çizgi roman projesinin başındaki isimler de yine Palahniuk ve Fincher olacak. Fight Club'ın bildiğimiz hikâyesinin hem sonrasına hem de geçmişine değinecek olan çizgi roman, Marla ve Anlatıcının çocuğu üzerinden Tyler Durden'ın kökenlerine inip onun sırrını araştıracak. Efsaneleri devam ayağına yok etmek konusunda 2000'ler oldukça iyi iş çıkardı. Sanırım yeni piyango Fight Club'a vuracak. Filmi de kaçınılmaz, şimdiden söyleyelim. Meh.

MARVEL TAKVİMİNE BEŞ YENİ FİLM EKLEDİ!

Önümüzdeki yıl Avengers: Age of Ultron ile ikinci safhayı bitirip üçüncüye geçerken daha da genişlemeyi hedefleyen Marvel sinematik evreni için beş yeni film duyuruldu. İsimleri ve hangi kahramanlar hakkında olacakları tabii ki şu an için belli değil, sadece tarihleri belli. 2019'a kadar uzanan bu takvime daha önce açıklanan tarihleri de eklediğimizde, beş yıl içinde tam yedi adet Marvel filmi bizleri bekliyor. 2019'daki filmin ise üçüncü safhayı bitirecek ve şüphesiz ki gelmiş geçmiş en büyük Marvel filmi olacak Avengers 3 çıkacağını tahmin etmek zor değil. Diğer filmlerden birinin Doctor Strange olacağına da eminiz çünkü Marvel yakında mistik evrene giriş yapacağını belirtmişti. Hatta Comic-con'da bir sürpriz yapıp Doctor Strange filminde kimin rol alacağını bile söyleyebilirler. Captain America ve Thor devam filmlerini de bir yana koyarsak üç adet gizemli proje bizi bekliyor. Heyecanlanmamak elde değil.



RICK DECKARD

PİYANO BAŞINDA YEŞİL RÜYALAR

Los Angeles'ın gürültülü, kalabalık sokakları, teknolojik bir karınca yuvası gibi insan üstüne insan içinde boğuluyor. Islak asfalttan yansıyan neon ışıkların yukarısında, alçak tavanlı sessiz bir dairenin yalnız duvarları arasında, yorgunluk renginde loş bir oda var. Piyanonun başında biri oturuyor. Bir elinin uyuyan parmakları arasında çocukluğunun daha güzel günlerden kalan, boğazını düğümleyen fotoğraflar var, diğer eli ise piyanonun tuşları üzerinde dinleniyor. *2019* yılının kayıp bir Los Angeles apartmanında, **Rick Deckard** uyuyor ve rüya görüyor. Rüyasında ormanı görüyor. Ormanda koşan tek boynuzlu, bembeyaz bir at görüyor. Çocukluğundan beri, Deckard bu rüyayı sık sık görüyor...

Dergide bolca teknolojiden bahsediyoruz. Ne kadar hızlı geliştiğinden, hayatı ne derecede yeniden tanımladığından. 1982 yapımı Ridley Scott imzalı *Blade Runner*, 2019 yılını biraz fazla teknolojik hayal etmiş olsa da, gelecekte bir gün aramızda insana eşdeğer zekâya sahip androidler gezeceğini sanırım hepimiz düşünebiliriz. *Blade Runner*'ın karanlık, distopik dünyası bir soru soruyor: Androidler insan gibi hissetiğinde, kimin daha insan olduğuna kim karar verebilir?

Rick Deckard, nüfus patlaması içinde birbirini ezen, doğal yaşamın tamamen yok olduğu 2019 dünyasının Los Angeles'ında çalışan özel bir polis memurudur. İşi, Mars'taki kolonilerden kaçıp Dünya'ya gelen androidleri bulup onları tabancasıyla teknik terime göre *"emekliye ayırmaktır".* İşine bayılmaz, ama yapmayı bildiği tek şey budur ve bir şekilde geçinmesi gereklidir.

Fakat diğer yandan, teknoloji çağında yaşayan hepimizin çektiği sıkıntıları yaşar. *Blade Runner*, tarihin en kalabalık nüfuslu döneminde geçse de, Deckard'ı tanımlayan bir tema olarak yalnızlık hep ağır basar. Deckard yalnız yaşar, yalnız yemek yer, yalnız uyur. Yalnızlığını da tek başına yaşar. Ölümcül robotlarla savaşan eğitimli bir polis olmasına rağmen, yalnızlığı ve ölümlülüğünden gelen korkudan kaçamaz. Geceleri viskisini eline, battaniyesini sırtına alıp, evinin balkonundan anlayamadığı ve içinde kaybolduğu soğuk şehre bakar. Üzerine konuşulmayan yalnızlığı o kadar derindir ki surat ifadesinden anlarsınız.

Los Angeles film boyunca neredeyse her an gecedir. Etrafta dükkanlardan gelen yemek kokularını, evlerin ışığındaki sıcaklığı, dertlerini paylaşabileceğiniz, denerseniz belki bir umut bağlantı kurabileceğiniz insanların yorgunluğunu hissedersiniz izlerken. Gecenin karanlık ve ıslaklığı, şehrin Deckard'a düşen kısmıdır adeta. Eski, kaba teknolojilerin sarmaşık gibi kablolarına dolanmış şehrin, çirkinlikten doğan bir güzelliği vardır. Yalnızlık, yağmur, neon ve kablodan oluşan bu labirentte *Deckard* bilmediği bir şeyi, belki aşkı beklemektedir. Kendimizi işte onun çekişmesinin tam ortasında buluruz: Yatağının yalnızlığından korkan, tanımadığı yüzlerce insanın arasında kendini evinden çıkmak için bir sebep bulmaya zorlayan, çaresizce viskisini yudumlayıp, uykunun sıcak kollarının kendini boşlukta yakalamasını, ona sarılmasını bekleyen bir insanda.

İşinin tehlikesini, kendisinden kaçmak için kullanır. Avın ortasında, kan kokusu burnundayken, yaşam ve ölüm dışında hiçbir şey düşünmesi gerekmez. Deckard kendini korumak için kabuğunu sertleştirmiştir, ama aslında yaşam Deckard için her şeydir. Uğruna yaşadığı hiçbir şey yokken bile sadece içgüdüsel olarak hayata dişiyle tırnağıyla tutunur. Düşmanları tarafından alt edilmeye yakın olduğu durumlarda hissettiklerinden, gösterdiklerinden anlayabilirsiniz bunu. Depresiftir ama onu hayata mahkum kılan içgüdülerinden yoksun değildir. Filmi izlemeyenler için spoiler vermeyeceğim, ama filmin sonuna doğru bu özelliği ana temayı öyle bir öne çıkarır ki, hayret ve hayranlık arasında, buruk bir duygu yaşarsınız.

Tütün kokan ıslak paltosu ve tabancasının soğuk çeliğinden, yok olan canlıların hayalet kalıntılarından uzakta, politika, güç ve paranın ulaşamayacağı bir yerde, Rick Deckard sessizce rüya görüyor. Orman yemyeşil ve tek boynuzlu alabildiğine özgür. Nihayetinde rüya bitecek ve hayalleri sonsuza kadar yaşamayacak. Ama zaten kim yaşıyor ki? **-Erim**



BİLİMKURGU DEĞİL, CYBERPUNK

Dünyada en sevdiğim film olan *Blade Runner*, sadece bana göre değil, çoğu eleştirmene göre de cyberpunk akımının çıkış noktası ve bugüne kadarki en iyi örneğidir. Cyberpunk hakkındaki en yaygın yanlış anlaşılma ise, onun bir bilimkurgu alt türü olduğu fikridir. Cyberpunk bilimkurgudan ziyade, noir akımının bir alt türüdür aslında. 1950'lerde Bogart filmleriyle tavan yapmış noir'ın ana temaları yalnız detektifler, güzel bacaklı kadınlar, depresif jazz müzik, sigara dumanı, yağmur ve gecedir. Tanıdık geldi mi? Bilimkurgu genelde çok ileri gelecekte geçer ve günümüz toplumunun sorunlarıyla değil, tamamen ayrı bir gelecek toplumunun mücadeleleriyle ilgilidir. Cyberpunk ise yakın gelecekte geçer, bugün varolan dünyamızın üzerine biraz teknoloji ekleyip günümüzün dünyası o teknolojiye nasıl tepki verirdi, bunu inceler.

Bilimkurgu o kadar gelecekte geçer ki, karşımıza çıkan her bir gerçekçilik şüphesine verebileceği bir yanıt vardır. Kendi dünyasını yaratır; kendi kültürü, kendi soruları ve kendi yanıtları vardır. Cyberpunk ise hikâyesini varolan gerçek dünya üzerine kurar.

Blade Runner'ı bilimkurgudan ayıran işte budur. 1982'de gişelerde başarısız olmasının sebebi de aynıdır aslında. O dönemde "gelecekte geçen" her film, ne kadar uçuk kaçık olduğuna göre değerlendiriliyordu ve *Blade Runner*, ışın kılıçları, renkli patlamalar ve uzay gemileri bekleyen bir disko topluluğuna fazla ağır ve insansı geldi. Amerikan gişelerinde son derece başarısız olan film, sonraki 10 yıl boyunca yeraltı çevrelerinde görüntülenmeye devam etti ve ancak 1993 civarlarında hak ettiği ilgiyi görmeye başladı.

Çıktığı yıllarda hiç adı geçmemesine rağmen 93 sonrasında hakkında çok şey yazılıp çizildi, defalarca geriye dönülüp yeni versiyonları yayınlandı. Şu anda filmin 7 farklı versiyonu piyasada. Henüz izlemediyseniz size ŞİDDETLE tavsiyem The Final Cut versiyonunu izlemeniz. Diğerlerini de izleyin, ama mümkünse ilk önce Final Cut'ı izleyin. Bir de çok güzel bir adventure oyunu var, boş vaktiniz olursa onu da oynayın.

Ey erkek okurlarımız, sizin hiç yanınızda yokken deli gibi özlediğiniz, sadece PES atmak için değil yemek yapmak için bile bir araya geldiğiniz, halı sahadan sonra iki bira içip kişisel sorunlarınızı anlattığınız, omzunda ağladığınız, sürekli birlikte olup eğlenmek ya da işe yarar bir şeyler yapmak istediğiniz, ne olursa olsun bir türlü kopamadığınız, sevgi-nefret arasında gidip gelse bile varlığını sevdiğiniz bir "kanka"nız oldu mu? Olduysa ondan hiç vazgeçmeyin ve ilişkinize daha çok önem verin, çünkü siz bir bromance durumu yaşıyorsunuz. Kötü bir şey değil, bakın daha kimler yaşamış bu durumu. **-Pozan**

10



ROGER & MARTIN - LETHAL WEAPON

Shane Black'in kaleminden çıkan bu hikâye hem siyah ile beyazın, hem delilik ile mantığın, hem de hemcins karakterlerin uyumunu gösteren, popüler kültürün ekranlara yansıyan ilk bromance ilişkilerinden biridir. Martin ve Roger birbirlerine öyle zıttır ki belki de sırf bu yüzden birbirlerini müthiş şekilde tamamlarlar. Sıradan bir ortaklıktan vazgeçilmez bir aile olmaya giden bu serüven bromance'ın en maço örneklerindendir.

9



WAYNE & GARTH - WAYNE'S WORLD

Onları bir araya getiren ilk başta müzik ve yaşam tarzları olsa da aralarında adı konulmamış daha duygusal bir bağ her zaman vardır. Yaptıkları TV programındaki uyumları, birbirlerini tamamlayan vücut dilleri, korkusuzca birbirlerini kollamaları, Wayne'in pisliklerine rağmen Garth'ın ondan vazgeçmemesi ve sonunda yine birbirilerine kalmaları romantik kankalıklarının göstergesidir.

8



SHERLOCK HOLMES & DR. WATSON - SHERLOCK HOLMES SERİSİ

Watson hayatına tekrar önem katmak adına, Sherlock ise beyninin dışındaki hayata adapte olabilmek adına muhtaçtır diğerine. Kusursuz görünen bir zekânın belki de tek kusuru olan sosyopatlığın ilacı olan Watson, muhtaçlığa dayalı bu dostluğa romantizme varacak kadar bir duygusallık eklemeyi de başarmıştır. Birbirlerini kollarlar, severler, saygıyla sahiplenirler ve özlerler. Watson'sız bir Sherlock, kendi zekâsı içinde, hiçbir duygu belirtisi göstermeden kaybolmaya mahkumdur.

7



HARRY & RON - HARRY POTTER SERİSİ

Büyünün bir araya getirdiği bu ikilinin dostluğu da gerçekten büyüleyicidir. **Rowling**'in kaleminden yansıyan bu iki karakterin kankalığını Harmonie elementi bile bozamamıştır. Harry çok daha güçlü olan duygusal yanı, Ron ise zararsız şapşallığı ile bu dostluğun temellerini oluşturur. Okul yılları birlikte geçen bu 2 karakterin birlikteliği, nice ergen dostlukların da ilham kaynağı oldu.

6



SHAUN & ED - SHAUN OF THE DEAD

Shaun ve Ed içtikleri su ayrı gitmeyen kankalardır ve ne kadar büyük bir bromance durumunun içinde olduklarını bile bilmezler aslında. Shaun'un hayatı vurdumduymaz Ed yüzünden ne kadar dibe çekilse dahi onun peşinden gitmekten ya da her yere onu peşinde götürmekten vazgeçmez. Onlarınki, birbirlerinin yanında gaz çıkarmaktan çekinmemenin ötesinde büyük bir bağdır. Ed'in bir zombiye dönüşmesi bile dostluklarını bitirmemiştir. Evet, gerçekten!

5



STEVE ROGERS & BUCKY BARNES - CAPTAIN AMERICA

Farklı bir kader ile hayata başlayıp, bir serum sayesinde aynı kaderi paylaşan bu neredeyse 100 yıllık dostlar, savaşın acımasızlığı ve zorluğu karşısında her zaman sıkı bir bağ ile birbirlerine bağlanmışlardır. Onları, Bucky'nin beynini yıkayarak Winter Soldier'a çevirip birbirinin baş düşmanı haline getiren Hydra, bu dostluğu fazla küçümsemiştir. Bir bakış, bir kaç anı bile yetmiştir bu iki süper dostun aynı kalkanı paylaşan iki süper kahramana dönüşmesine.

4



DEAN & CASTIEL - SUPERNATURAL

İlk olarak iş ilişkisi şeklinde başlayan fakat daha sonra Dean'in Cas'i ailenin bir parçası gibi görmesinden sonra derin bir dostluğa dönüşen bu ilişki, TV tarihinin en iyi kimyasal uyumlarından birini de resmeder. Supernatural'da işler ne kadar karışık olursa olsun Dean ve Castiel'in arasındaki bağ gayet nettir. Sam'in uzaktan izlediği bu bromance durumu özellikle internette sonu gelmez geyiklere malzeme olmaya devam ediyor. Araştırmanızı öneriyorum.

3



KIRK & SPOCK - STAR TREK

Bir uzay operasında anlatılan en büyük dostluk hikâyesi diyebiliriz bu iki yabancının dostluğuna. Bir başka zıtlığın müthiş senfonisini resmeder Atılgan'ın kaptanı ve bu yalnız Vulcanlı. Açık görüşlü bu uzay adamları, birbirlerine duydukları saygı sayesinde nice defalar uzayda adaleti sağlamıştır. Galaksiler arası bir dostluğun, cesaret ve kahramanlığa dayalı bu epik hikayesi bilimkurgunun en iyi bromance örneğidir.

2



JOEY & CHANDLER - FRIENDS

Hemen yüzünüze bir gülümseme gelmiştir diye tahmin ediyorum. Böyle çılgın, böyle eğlenceli ve böyle saf bir kankalık zor görülür. Bu adamların vücut dilinin uyumunu TV tarihi görmemiştir. Üzüntülerini, sevinçlerini, korkularını, yediklerini, içtiklerini ve evlerini paylaşan bu ikilinin kimyası nasıl bir reaksiyonun sonucudur bilinmez ama aralarındaki dostluk gerçekten iki erkeğin birbirine hissetiği sevginin ve saygının en harika ve özendirici örneklerinden biridir.

1



TURK & J.D. - SCRUBS

İşte bu ikili arasındaki bromance durumunu benim anlatacak gücüm pek yok arkadaşlar. Biri balayına gidiyor diye aynı otelde oda ayırtmadan, her skorda göğe doğru brofist kaldırmaya tarihin en net, en başarılı, en ölümsüz bromance'ini sunarlar. Sizi yine kendilerinin seslendirdiği "Guy Love" isimli şarkının ismini veriyor ve hemen dinlemeniz gerek diyerek uğurluyorum. Hem bu iki eşsiz insanın bağını hem de bromance'ın tam olarak ne olduğunu daha iyi anlayabilirisiniz.



İNCELEME

ALL NEW X-MEN

GEÇMİŞTEKİ X-MEN "CYCLOPS DEDİĞİNİZ DAHA DÜNKÜ ÇOCUK"

Ülkemizdeki X-Men ateşini tekrar yakma niyetindeki **Marmara Çizgi**, mutantların maceralarını basmaya Josh Whedon ve John Cassaday'in ünlü *Astonishing* serisiyle başlamış ancak ikili yazar/çizer koltuğundan kalktıktan sonraki ciltlere pek devam etmemişti. Artık güncel serileri yakalamaya niyetlenmiş olacaklar ki bu ay karşımızda *All New X-Men: Geçmişteki X-Men*'i bulduk. *All New X-Men*, *Avengers vs. X-Men* sırasında olan olayların hemen sonrasını konu alıyor. Arkaplan hikâyesi son on yılda X-Men evrenini en çok etkileyen olay diyebileceğimiz *House of M*'den besleniyor. *House of M* sırasında birkaç milyondan birkaç yüze düşen dünya üzerindeki mutant nüfusu birden hızla artmaya başlıyor. Despot bir lider hâline gelen Cyclops'un, Phoenix Force etkisindeyken yaptıkları bilindik *X-Men* takımı tarafından nefretle karşılanmasına sebep oluyor. Bu nefret ve cezalandırma arzusunun Beast'te yarattığı değişim ise bambaşka. Zira Beast, kendince sebeplerle geçmişteki orijinal X-Men takımını zaman yolculuğu ile günümüze getiriyor. Serinin yazarı, Marvel Now öncesi pek çok eventin ardındaki mimar olan **Brian Micheal Bendis** ki kendisi her zamanki gibi karakterlerin ilişkilerine, duygusal karmaşalarına esprili bir dille yaklaşıyor. Çizimler ise Stuart Immonen'e ait ve cidden göz dolduruyorlar. X-Men seviyorsanız kaçırmayın. -ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: House of M'den sonra hayat var mı?
★★★★☆



İNCELEME

OKKO

YA DA SAMURAYLAR İBLİSLERE KARŞI

12. yüzyıl Japonyası. Savaş dalga dalga kabarıp katanalar kanla yıkanırken iblisler de rahat durmaz. İşte böyle zamanlar için Japonya kalbinde avcılardan oluşan bir klan vardır. Ve merhamet, yabancısı oldukları bir kelimedir. Okko, şu ana kadar üç cildi yayınlanmış sıradışı bir çizgi roman. Fransız bir yazarın ellerinden çıkan, iblislere karşı bir ronin ve ekibini anlatan bu seriyi tek kelimeyle tanımlamak imkansız. Ekibin lideri Okko, ruhlar dünyasıyla bağlantıdaki ayyaş keşiş Nojin, maskesini asla çıkarmayıp karizmasından ödün vermeyen yarı iblis Noburo ve bize üç cilt boyunca hikayeyi anlatan çocuk Tikku.

Klişeleri bir kenara bırakmış bir seride, Japonya'nın kiraz kokulu topraklarında her yeni kontratla gelen bir kovalamaca aslında Okko. Muhteşem çizimleriyle göz doldurmaya ve kurgusuyla heyecan ibrenizi fırlatmaya and içmiş bir seri. -HAZAL

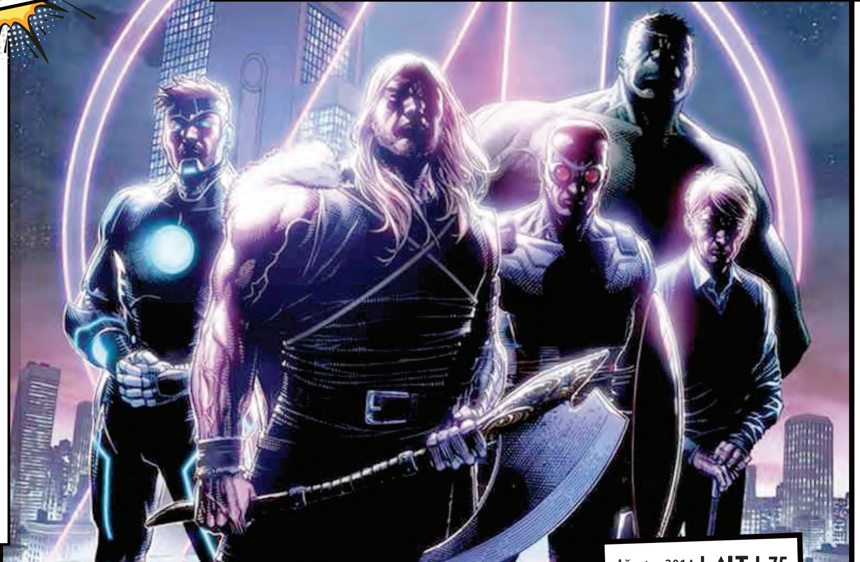
EDİTÖRÜN NOTU: Japon kültürü, fantastik öğelerle yeni tarihini yazıyor. ★★★★☆

HABER

TIME RUNS OUT

TIME RUNS OUT'UN SONU NEREYE VARACAK?

"*Marvel evreninde taşlar yerinden oynuyor!*" diyeni sopayla kovalayacak hale geldik. Çünkü her büyük event bu iddia ile geliyor ve arada bunu başaranlar da oluyor ama Marvel işin suyunu çıkardığı için artık o yerinden oynayan taşlar pek de umrumuzda değil. Bununla beraber Marvel'ın çizgi roman evreni içinden çıkılmaz bir hâl de aldı. *Time Runs Out*, Ekim ayında çıkacak olan *Avengers #35*'in kapağında ilk duyurulduğunda, o sayıda 8 ay sonraya yapılacak olan göndermeyi görmüştük. "Yoksa Marvel evrenini sıfırlıyor mu?!" diye bir yandan sevinip bir yandan paniklerken durum biraz daha detaylandı. *Time Runs Out* yeni bir Marvel event'i olacak ve özellikle *Avengers* ekibini kökten değiştirecek. Çünkü artık bildiğimiz Kaptan Amerika yok! Kendisini süper güçlü yapan Super Soldier serumu içinden çekildi ve onu sıradan hatta yaşlı bir insana çevirdi. Steve Rogers'ın yerini Falcon alacak. Yani ilk siyahi Kaptan Amerika yolda! Mjolnir'in yeni sahibi ise bir bayan Thor olacak! Buna Wolverine'in ölümü, Peter Parker'ın dönmesi ve Origin Sin sonrası durumlar eklenince, Marvel yine "taşları yerinden oynatacak" gibi. Heyecanlandık mı? Sanırım cevabımız bu defa kocaman bir evet! . -POZAN



CLIVE BARKER

BİLİNÇALTIMIZDA GEZİNEN ADAM

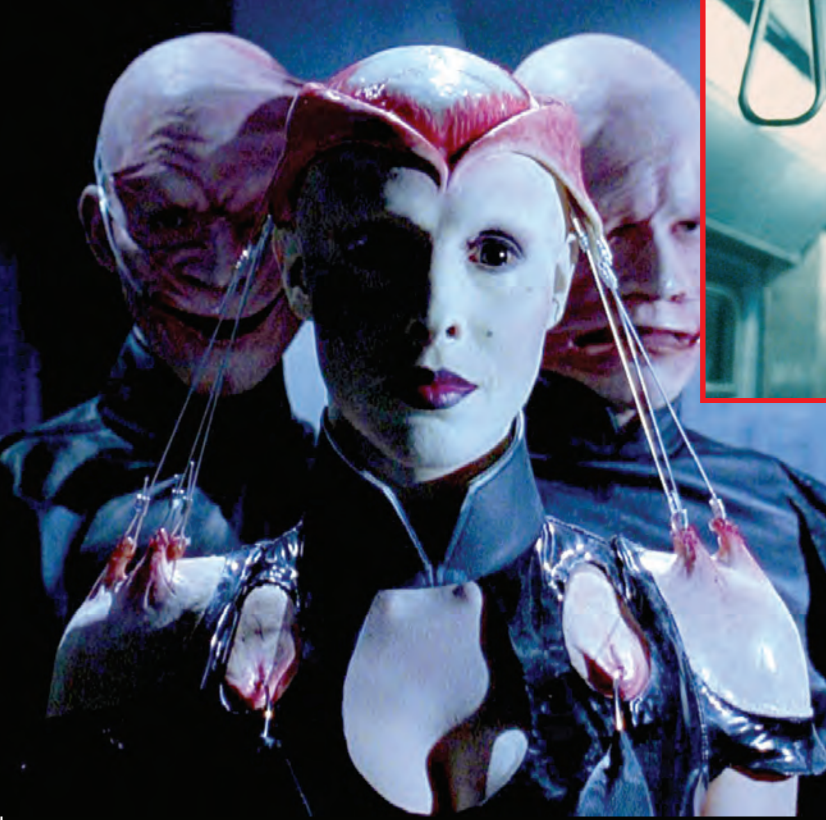
Hani çocukluğunda bir film izlemişsindir ve aklında parçaları, resimleri kalmıştır sadece. Bırak adını hatırlamayı, filmin ne üzerine olduğu bile yitip gitmiştir çoktan. Sen fark etmesen bile, şimdilerde yaşadığın korkuların temellerini atmıştır o resimler. Bende böyle çok film, çok da korku kalmıştır Beta/VHS dönemlerinden. Belki inanmayacaksın ama aklımda kalan o eski resimlerin ait olduğu filmlerin neredeyse hepsini bir şekilde arayıp buldum. Puslu ve silik hatıraların arasından, çok küçük ipuçlarını toparlayarak bulduğum o kadar çok film var ki... Büyük hayranlık duyduğum **Clive Barker**'la ilgili resmi tamamlamam da bu şekilde başladı yaklaşık 17 yıl kadar önce. Onu ilkin bir yönetmen sandım; hemen ardından yazar olduğunu öğrendim. Zaten kısa bir süre sonra da hem görsel tasarımcı, hem de oyun tasarımcısı kimlikleriyle işler yapmaya başladı. Barker, bilinçaltında saklı kalan tuhaf korkuların saf hallerinden beslenen komple bir sanatçıydı. Artık 61 yaşında olan Barker, çoktan korku efsaneleri arasındaki o ayrıcalıklı yerini almış durumda.

Dedim ya *"yaşadığın korkuların temellerini atmıştır o resimler"*, Clive henüz dört yaşındayken onlardan birine şahit olmuş. Henüz zihni bembeyaz bir sayfayken, ünlü serbest atlayışçı Leo Valentin, gösterisi sırasında küçük Clive'ın gözleri önünde yere çakılıp parçalanmış. İnsan bedeninin ne denli kırılgan ve ölüme yakın olabileceği fikri çok erken yerleşmiş zihnine. Filmlerinde ve hikâyelerinde Valentine'in o son görüntüsünden fazlaca esinlendiğini kendisi de anlatır. Barker'a göre insan; bedensel hazlar, acı ve ölüm eşliğinde kendi kuyruğunu yemeye çalışan bir yılan gibidir. Özellikle *Hellraiser* (1987) serisinde, sado mazoşist Cenobite'lara yem olan Frank'in bedenine tekrar kavuşmasının tuhaf öyküsü, Barker'ın estetik algısını görselleştirdiği ilk popüler örneklerden biridir. *Salome* (1973) ve *The Forbidden* (1978) adlı kısalardan sonra ilk ciddi yönetmenlik denemesinde Kasım 1986'da yayınladığı *The Hellbound Heart* adlı kısa öyküsünü *Hellraiser* adıyla beyazperdeye aktarmıştır. Öyküde **Frank Cotton** adlı bir hedonistin, bedensel zevkler peşinde yaşadığı kâbusu, başka karakterlerin gözünden anlatır. Daha sonradan koca bir seri haline gelen *Hellraiser*, son derece popüler olmuş ve Clive Barker'ın kendi anlatım dili olan bir ikon hâline dönüşme sürecini hızlandırmıştı. 1990 yılında *Cabal* adlı romandan uyarlanan *Nightbreed* ve ondan iki sene sonra *The Forbidden* adlı kısa öyküsünden çekilen *The Candyman* gibi muhteşem korku sineması örnekleri Barker hikâyelerinin beyaz perdeye çok yakıştığını defalarca kanıtlar.

Elbette ki Clive Barker bir yazar olarak diğer tüm kimliklerinin üzerine çıkıyor. Özellikle, kariyerinin başlarında yazdığı ve sonradan *Books of Blood* (*Kan Kitapları*) adı altında 6 kitaplık bir seride topladığı kısa öyküler, korku ve fantezi edebiyatı çevrelerinde adının daha sık yankılanmasını sağlamıştı. Daha sonraki yıllarda salt korku türünün yanında, "gerçeklik" kavramını her açıdan sorguladığı, aklın ve rüyaların doğasını ele aldığı karanlık fantezi türünde eserler de vermiştir. Bu öyküleri genelde kendi gerçekliğimizin içine saklanmış farklı boyutların var olduğu ve doğaüstü cinsellik gibi konularla bezediği gerçekliklerin üzerine oturtur. 1987 yılında yayınlanan *Weaveworld* ve ondan hemen iki yıl sonra çıkan *The Great and Secret Show* gibi kitaplar bu temaları konu alan son derece sürükleyici romanlardır. Barker'ın dünya çapında şöhrete kavuşmuş bir yazar olarak görülmesi özellikle 80'li yılların sonlarına denk gelir. O dönemlerde artık anlatım dili yazar çevrelerinde de kabul görmüş, işinin ehli bir yazardır. Barker yazım dilini en çok **Edgar Allan Poe** ve **William Blake**'in etkilediğini söylese de kimi çalışmalarını **Herman Melville**, **Ray Bradbury** gibi yazarlardan aldığı ilhamla yazdığını da söyler. Ama bence en çok **Marquis De Sade**'dan etkilenmiştir; sadece yazdıklarından değil, hayat tarzından da.

Ve oyunlar… Modern medyanın neredeyse tüm iletişimlerini kullanan Barker'ın oyun dünyasına el atmaması saçma olurdu. Her ne kadar ağzımıza bir parmak bal (kan?) çalıp uzaklaşmış olsa da özellikle *Undying* (2001) ve biraz da *Jericho* (2007) ile biz oyuncuların gönlünü kazanmıştı. *Undying*, Barker'ın nakış misali ince ince işlediği hikâyesi ve unutulmaz karakterleriyle tekrarı halen başarılamamış bir korku klasiğidir bana göre. *Jericho* ise beklentileri çok karşılayamamış olsa da, benzeri olmayan bir denemedir. Farklı karakterlerin bedenlerine girip tarih katmanlarında iblisleri avlamak ve bunu olabilecek en tuhaf ama ilgi çekici bir hikâyenin içinde yaşamak halen iyi bir fikir bana göre.

Bu köşenin en sevmediğim özelliği bu… Daha Barker'ın çıkardığı *Tortured Souls* adlı hikâyeler ve figürlerine, bir yandan da illüstrasyon yeteneğinin zaman içinde nasıl geliştiğine gelemedik bile. Olsun… *Hellraiser*'ın yeniden çekilmekte olduğu ve Clive Barker'ın aklında yeni tilkilerin dolaştığı bugünlerde bu eşsiz adamı hatırlamak iyi oldu. Kim bilir belki onunla bu sayfalarda tanışan bazılarınız *Kan Kitapları*'nın sayfalarını çevirmeye başlamıştır bile… **-Faruk**







1. DEFORMASYON

Maruz kaldığımız hemen hemen tüm görsel iletişim unsurlarında kadın ve erkek bedeni üzerinden aktarılan bir mesaj vardır: Siz de böyle görünebilirsiniz! Erkekler hep alfa, kadınlar hep seksidir. Kusursuzluk, daha çok krem satmak için şirketlerin uydurduğu ve asla ulaşılamayacak bir palavradır. Fakat insan bedeni kırılgandır, kolaylıkla deforme olabilir ve bu bir arada yaşamayı seçmiş bir tür olan insan için en büyük kâbuslardan biridir. Barker'ın yoğun olarak özellikle görselliğine yedirdiği deformasyon teması, zevkin acıya, acının da zevke dönüşen bir döngü olduğunu resmeder.

2. CİNSELLİK

Barker'ın özellikle ilk çalışmalarında yoğun olarak işlediği sado mazoşist temalar, insan bedeninin acı ve zevke tutsak bir mahlûk olduğunu anlatıyordu. Frank Cotton'ın sırf zevk peşinde dünyanın her deliğine girip sonunda boyut değiştirmesi aslında insanın kendi iradesizliğinin tutsağı olmasının öyküsüydü. Cenobite adını verdiği (Eski Yunanca ve Latinceden kabaca "ortak yaşayan" olarak çevirebilirim), varlıkların üzerlerinde sürekli olarak kendilerine saplı işkence aletleriyle gezmeleri ve bunu birer cinsellik unsuru olarak kullanmaları hem doğumun, hem de ölümün; kısacası insan yaşamının acı ve zevkten kaynaklandığını anlatır.

3. FARKLI GERÇEKLİKLER

Hissettiğimiz gerçeklik tek olan değil. Barker'ın hemen her çalışmasında farklı katmanlar içinde var olan farklı gerçeklikler vardır. Onların sadece nasıl tetiklendiği önemlidir. Kimi zaman kasıtlı olarak onlarla karışır, kimi zaman biz onların dikkatlerini istemeden çekeriz. Barker'a kadar şehir hayatının dışında yaşayan korku unsurları, Barker ile birlikte şehrin içine taşınmıştır. ***Spoiler geliyor:** Barker'ın kurgularında kimi zaman *Midnight Meat Train*'de olduğu gibi metronun içinde yaşayan tuhaf varlıklar, kimi zaman apartman duvarlarına sıkışmış Cenobite'lar olarak, modern şehir hayatının içine sıkışmış farklı gerçeklikler yapışabilir yakanıza. ***Spoiler sonu.**

4. TASARIM

Karakterlerin tasvirleri özellikle sinemada yeni bir korku dilinin oluşmasını sağlamıştır. *Tortured Souls* serisinin devamlı işkence çeken karakterleri, *Undying*'deki Covenant ailesinin ikinci kişilikleri cidden çok hastalıklıdır. Yine de ardında bütün bir estetik algı vardır. Barker'ın karakterleri ne zombi, ne vampir, ne umacı, ne de kurt adamdır. Onlar Barker'ın bilinçaltından fırlamış ve tarifi ancak Barker'ı tanımakla mümkün olacak kadar uçuk varlıklardır.

5. SPLATTERPUNK

Bu başlığa "şiddet" diyebilirdim ama korku yazarı David Schow'un 1986'da yeni dalga korku filmleri için ortaya attığı "splatterpunk" başlığını tercih ettim. Clive Barker, çok sonraları Eli Roth, James Wan gibi yeni dönem korku sinemacılarına esin kaynağı olacak görsel şiddet temalarını sinema uyarlamalarında bolca kullanarak, 80'li yıllarda plastik efektlerin ön plana çıkmasını sağlayan figürlerden biridir.



UTANGAÇ DOSTLARIMIZ UFOLAR

ODANIZIN PENCERESİNDE BELİRDİKLERİNDE BU SAYFALARI HATIRLAYIN…

YAZI **EMRE SÜMER** İLLÜSTRASYON **EREN ERYÜREKLİ**

İNSANOĞLU KİBİRLİDİR. DÜŞÜNSENİZE, YÜZYILLAR BOYUNCA EVRENİN MERKEZİNİN DÜNYA OLDUĞUNA, GÜNEŞİN BİLE BİZİM ETRAFIMIZDA DÖNDÜĞÜNE İNANMIŞIZ. Bu konuda dev bir yanılgı içinde olduğumuz ortaya çıktıktan sonra da çok bir şey değişmedi. Hâlâ pek çoğumuz evrendeki tek akıllı canlının insan olduğuna, sonsuzluğu tarifsiz evrenin sadece ve sadece insan için yaratıldığına inanıyor. Böylesi bir cüret insana değil de kime yakışır? Aslında evrende yalnız olmadığımıza inanmak için bu bile iyi bir sebep…

Bin yıldır kendini pohpohlayan insanoğlunun, herhangi bir açıdan daha üstün bir türün varlığını kabul edip hazmetmesi kolay değil. O yüzden size bu ay, böyle bir ihtimal karşısında hazmı kolaylaştıracak bir dosya hazırlamaya karar verdik. Uzaylıların varlığına inanan birinin bakış açısıyla UFO külliyatına, en popüler vakalara ve bu konudaki tartışmalara bir el atmak istedik. Ama bunu mümkün olduğunca teorilerden ve gerçeklerden yola çıkarak yapmak istiyoruz. Buyurun, yalnızlığımıza son veren dostlarımızla bir tanışın, yabancı kalmayın.



UÇAN DAİRE YANILGISI

Yaygın ve yanlış inanışlarından biri, uzay araçlarının hep "daire" olarak ele alınmasıdır. Hâlbuki gerçek böyle değildir. İnsanlık tarihi boyunca UFO (Unidentified Flying Object) gözlemleri olsa da (bu konuya Erich Von Däniken kısmında değineceğim) bu gözlemlerin artışı elbette havacılığın ciddi derecede geliştiği 1930'lara denk düşer. Önceleri "Foo Fighter" olarak anılan bu cisimler daha sonra pilotlar tarafından merkeze "uçan fincan tabaklarına benziyor" diye bildirince tüm dünyada UFO'lar daire şeklinde kabul edilir hale geldi. Hâlbuki gözlemlere göre UFO'ların puro, üçgen, piramit prizma, ters ampul gibi pek çok farklı çeşidi olabilir. Hatta bunlar "dairelerden" daha yaygın aslında.



ERICH VON DÄNIKEN YAKLAŞIMI

Tanrıların Arabaları kitabını okumadıysanız bile mutlaka duymuşsunuzdur. Uzaylı kavramına pek çok kesim için "rahatsız edici" açıdan yaklaşan kitap, yazarı Erich Von Däniken'i de dünya gündemine oturtmuştu. Zira araştırmalarından çıkardığı iddiaya göre uzaylılar insanlığın doğuşundan beri gezegenimizi ziyaret ediyordu. İlkel atalarımız da uzaydan gelen bu uygarlıkları "ateş arabalarıyla gelen tanrılar" zannediyor, onlar için tapınaklar, uçsuz bucaksız Nazca düzlüklerinde iniş alanları inşa ediyordu. Birbiriyle alakasız medeniyetlerin duvar resimlerinin, hiyerogliflerinin, çizimlerinin büyük oranda benzerlik taşımasının da sebebi buydu aslında. Yani Däniken'in iddiasına göre ırkımızın tohumlarını bu gezegene serpenler, çeşitli bilimsel öğretileri, hatta günümüz dinlerini bile dünyaya getirenler uzaylı akrabalarımızdı özetle. Pek çok ufolog tarafından kabul gören bu teori, aynı zamanda en tartışmalı olanlardan da biridir.



ROSWELL KAZASI VE UZAYLI OTOPSİSİ

1947 yılında New Mexico'nun Roswell kasabasındaki köylülerden biri, gece çok büyük bir patlama duyduğunu ve çiftliğinin etrafına pek çok tanımsız metal parça düştüğünü Yüzbaşı Jesse Marcel'e rapor eder. Olay yerine giden yüzbaşı gördüklerine inanamaz, çünkü bulduğu metal parçalar hiçbir askeri aracın parçasına benzemediği gibi ne kadar bükerseniz bükün, derhal eski formunu alan garip, esnek bir metalden yapılmıştır. Spekülasyona ve hızla yayılmaya aday bu konuya, ordu ve hükümet hiç vakit kaybetmeden el atarak bir uçuş araması başlatır (fakat çok başarılı olamamışlar demek ki, hikâye bize kadar gelmiş). İddiaya göre, ıssız çöldeki tepelerden birinin hemen dibinde bir UFO enkazı ve üçü kazada ölmüş, bir tanesi de zorlukla yaşamakta olan dört uzaylı bulunmuştur. Ordu hemen kasabayı ve civarı boşaltır, olaya el koyar, halkı ve yerel medyayı sessiz kalmaları konusunda uyarır. Yüzbaşı Marcel ertesi gün basının karşısına çıktığında, bulduğu şeylerin aslında basit bir hava raporu balonuna ait olduğunu söyler. Zaman içinde olay unutulmaya yüz tutar…

Yıllar sonra, 90'ların başında medyaya bir uzaylı otopsisi videosu sızar. Videonun sahibi Ray Santilli, görüntülerin Roswell olayında ele geçirilen uzaylılardan birine yapılan bir →

NE İZLESEK?

Sinema tarihi UFO ve uzaylı külliyatına pek çok kez kurgusal açıdan değinse de (ve ne yazık ki çoğu da çöplük olsa da) çok azı olayların gerçek yönünü ele almayı denedi. O yüzden bu kültüre dair biraz fikir sahibi olabileceğiniz birkaç filmi listelemek istedim:



FIRE IN THE SKY (1993)

Travis Walton olayını ele alan, sıvı metal Robert Patrick'in de oynadığı film. Korku dozunu yükseltmek için UFO'da yaşananlar çarpıtılsa da özellikle Travis'in arkadaşlarının yaşadığı gerilim çok iyi yansıtılmış.



ROSWELL (1994)

Roswell kazasında yaşananlara dair izleyebileceğiniz en düzgün film. Mutlaka izleyin.



ALIEN AUTOPSY (2006)

Otopsi videosu kurmacasına biraz komik bir dille yaklaşsa da olayın ardında yaşananları anlamak için izlenebilir.

→ otopsiden olduğunu iddia etmektedir. Siyah-beyaz ve gayet kötü kalitedeki kayıt, o güne değin uzaylılara dair ortaya çıkmış en "kanıt" sayılabilecek materyaldir. Fakat videonun gerçekliği konusundaki tartışmalara Santilli 2006'da son noktayı koyar. Söylediğine göre; 92'de eski bir askeri kameramandan elde ettiği film şeridi gerçekten de bir uzaylı otopsisi içermektedir, lakin film öylesine eski ve kullanılamaz haldedir ki bir arkadaşıyla beraber filmin orijinalinde gördüklerini, içine hayvan organları yerleştirilmiş plastik bir mankenle yeniden canlandırmıştır. Böylece otopsi görüntülerinin kurmaca olduğu ortaya çıkmıştır fakat orijinal videonun hasar görmemiş tek bölümünün (askerler tarafından araçlara taşınan cesetleri gösteren kısa sekans) gerçekten de 1947'den kalma olduğu ispatlanmıştır.

51. BÖLGE

30'lardan sonra artan UFO gözlemleri ve temas raporlarının ardından bir de Roswell olayı patlak verince meşhur Area 51 dedikoduları daha da alevlendi. Resmi adı Groom Lake olan ve Nevada'da yer alan yüksek güvenlikli bu askeri bölgede, dünyamıza düşen çeşitli UFO'ların saklandığı, teknolojilerinin araştırıldığı ve hatta uzaylılarla dünyalı liderlerin bir araya gelip kültür alışverişinin yanı sıra çeşitli anlaşmalarda bulunduğu da iddia edilmektedir (mesela bir iddiaya göre transistör teknolojisini bize uzaylılar öğretmiştir). Gerçekten de bu bölgeye yaklaşmaya çalışmanız durumunda askerler derhal sizi oradan uzaklaştırmakta, hatta yakından geçen uçakların bile rotasını değiştirmezse "askeri güvenliği tehlikeye attığı için" vurulacakları bildirilmektedir. Resmi amacı geçtiğimiz yıl CIA tarafından açıklanan üs, UFO külliyatının en popüler simgelerinden biri haline gelmiştir.

TRAVIS WALTON KAÇIRILMA VAKASI

Travis Walton ve beş arkadaşı, sözleşmeli çalışan ormancılardı. 1975 yılında Arizona'daki bir iş dönüşünün ardından ormanın içlerinde parlak bir ışık fark ettiler. Işığın kaynağına geldiklerinde ağaçların hemen tepesinde bir UFO'nun asılı durmakta olduğunu gördüler. Arkadaşlarının tüm durdurma çabalarına karşın Travis aracından indi ve UFO'ya yaklaştı. O anda gemiden çıkan bir ışık huzmesinin Travis'i vurduğunu görünce arkadaşları dehşete kapılarak hemen oradan uzaklaştı.
Yapılan onca aramaya rağmen Travis beş gün boyunca bulunmadı. Polis ve halk artık arkadaşlarının onu öldürüp olayı gizlemek için bu yalanı uydurduğuna inanmaya başlamıştı. Peki, Travis'e gerçekten ne olmuştu?

İddiasına bakılırsa Travis uyandığında UFO'nun içinde, ameliyat masası gibi bir masanın üzerinde yatıyordu. Kendisini de üç adet griler cinsinden uzaylı gözlemlemekteydi. Lakin korkan Travis saldırgan tavırlar sergileyince odayı terk ettiler. Bunun üzerine heyecan içinde gemide dolaşmaya başladı. Nihayetinde bir çift Nordik'le karşılaşan Travis, yüzüne takılan oksijen maskesi benzeri bir cisimle tekrar uyutuldu. Uyandığında ise kasabanın dışındaki bir benzinliğin hemen yanında yatmaktaydı. Üstelik kayboluşundan bu yana beş gün geçse de kendisi sadece birkaç saat geçtiğini zannediyordu.

Bu olayın ardından kendisi ve arkadaşları defalarca farklı yalan testlerine sokuldular ve sıkı durun... Hepsinden de geçmeyi başardılar! Bu da yaşananları en ünlü ve belki de en somut diyebileceğimiz kaçırılma vakası haline getirdi.

PEKİ NEDEN GELMİYORLAR?

Aslında bunun cevabı "Peki biz buna hazır mıyız?" sorusunda yatıyor. Ufacık farklılıklardan bile hemen savaş ve katliam üreten bir tür olarak yepyeni bir kültür ve anlayışa, dini inançlardaki köklü değişimlere, toplum sisteminin temelinden değişmesine nasıl tepki vereceğimizi hayal edin. Henüz hazır değiliz. Evrende yalnız olmadığımız ve belki de bazı şeyleri gerçekten çok yanlış bildiğimiz ihtimaline bile hazır değiliz. Ama bir şekilde alışıyoruz; gözlemlerle, temaslarla ve hatta filmlerle. Ve aslında hepimizin farklı birer din, ırk, dil mensubu değil de kozmik bir düzenin ortak parçası olduğumuzu fark etmeye başladığımızda uzaylı dostlarımızla tanışmamızın da zamanı gelmiş olacak. Tabii oradalarsa ve onlar da hazırsa.

KİŞİSEL GÖRÜŞ

Hayatım boyunca toplam üç kez birinci dereceden UFO gözleminde bulundum ki her seferinde çevremde de benimle beraber aynı gözlemde bulunup doğrulayacak insanlar vardı. Ama bundan da önemlisi, galaksideki sayısı ifade edilemeyecek kadar çok sayıdaki gezegenden sadece bizimkisinde akıllı hayat olması fikri bana açıkçası gülünç geliyor. Ya da koskoca bir evrenin bu derece heba edilmiş olma ihtimali... O yüzden zamanını tahmin edemesem de en azından dünya gözüyle bir gün elbette uzaylı dostlarımızla tanışacağımıza inanıyorum.

KOSKOCA EVRENDE, GALAKSİDEKİ SAYISI İFADE EDİLEMEYECEK KADAR ÇOK SAYIDAKİ GEZEGENDEN SADECE BİZİMKİSİNDE AKILLI HAYAT OLMASI FİKRİ BANA AÇIKÇASI GÜLÜNÇ GELİYOR.

VARLIK TİPLERİ





1. ŞİYAH GİYEN ADAMLAR

Popüler kültürde de kendine sağlam bir yer etmiş olan Siyah Giyen Adamlar kozmik düzenin nöbetçileridir. Dünyamız üzerindeki diğer gizli ırkların yanı sıra yapılan UFO gözlemlerini ve temasları da kontrol altında tutmaya çalışan bu gizemli adamların aslında insan ve griler ırklarının bir kırması olduğu rivayet edilir. Bu yüzden oldukça insansı bir görünüme sahip olsalar da davranışları ve konuşmaları anormallikler içerir, hareketleri tutarsız ve dengesizdir. Fazlasıyla soluk bir tene sahip oldukları için ruj kullanıp gözlükler ve şapkalarla mimiklerini gizlerler. Gereken bilgiyi öğrendikleri anda da ortadan derhal kaybolurlar.



2. GRİLER

Griler ırkı, günümüz uzaylı anlayışının da steryotipi sayılabilir. Boyları 1-1,5 metre arası değişen bu ırk, insanlar tarafından en çok gözlemlenen ve yakın temasa geçilen ırktır. Roswell olayında ele geçirilen uzaylı türü de grilerdi mesela. Oldukça sessiz, ifadesiz ve duygu içermeyen yapıları çeşitli ufologlar tarafından belki de uzaylı ırkların araştırma çalışmalarını yürüten robotları olabileceği yönünde değerlendirilmektedir. Temas kurdukları kişiyle genelde sesli olarak iletişime geçmezler, fakat zaman zaman telepatik mesajlarla kişileri sakinleştirmeye çalıştıkları bilinmektedir. Memleketleri de Zeta-Reticuli yıldız sistemleridir.

4. NORDİKLER

Sarışın ve uzun boylu bir fizik, kulağa hoş gelse de Kuzeyli milletleri andıran görünümleri sebebiyle Nordik adını alan bu ırkın boyu iki metrenin de üzerindedir. Oldukça kaslı ve yapılı bir görünüme sahip olsalar da bu aşırı irilikleri haricinde oldukça insansı bir görünüme sahiptirler. Genelde insanlarla sesli iletişim kurarlar ki Travis Walton da uzay gemisinin içerisinde bir çift Nordik ile karşılaştığını söylemişti. Yakın temasta bulunanlar tarafından insanlarla iletişime geçmek konusunda oldukça hevesli oldukları iddia edilir. Genellikle Pleiades (Türkçe adıyla Ülker ya da Süreyya) takımyıldızlarından gelmektedirler.





3. ANDROMEDALILAR

Andromedalılar fiziksel bedene sahip olmayan ruhsal varlıklardır. Dünya dışı ırkların ölümden sonraki yaşam hakkındaki "kaybolmayan bilinç ve enerji" inançlarının da örneğidir. Bir iddiaya göre insan evrimin başlamasına da bu ırk sebep olmuştur. Bilinç ve algı bakımından bizden çok üst seviyelerde olsa da diğer ırkların kendi yollarını çizmesi için direkt bir müdahalede bulunmazlar. Titreşen mum ışığını andıran bir varlıkla konuşuyorsanız bilin ki o bir Andromedalıdır.

5. REPTILIAN

Üzerinde en çok komplo teorisi yürütülen ırk, Alpha Draconis yıldız sisteminden gelen Reptilian ırkıdır. Dev bir kertenkeleye benzetebileceğimiz bu ırkın aslında galakside pek çok gezegeni gizlice yönettiği söylenir. En çılgın teorilerden biriyse aslında bizim dünyamızı da bu ırkın yönettiği ve pek çok dünya liderinin Reptilian olduğu şeklindedir (mesela Bush). Zira deri değiştirme yeteneğine sahip bu ırk görünüm olarak tamamen bir insanın şeklini de alabilir. Leydi Diana'nın da kraliyet ailesinin bir kısmının aslında Reptilian olduğu gerçeğini öğrendiği için öldürüldüğü bile iddia edilmektedir. Kılık değiştirme yetenekleri sayesinde gündelik hayatımıza gizlice sızdıkları ve sokaklarda gördüğünüz bazı kişilerin Reptilian olduğu da söylenir ama fazla gözünüzü korkutmak istemiyorum.

NOAH

İHTİYACIMIZ OLDUĞUNDA ŞEMSİYE SATICILARI NEREDE?

"Züğürtleyen bakkal eski defterleri karıştırırmış" deyişinin gereği, en ufak bir yenilik kırıntısı içeren bir konu bulmakta artık iyice zorlanan Hollywood, peygamberlerin kıssalarından "blockbuster" senaryolar üretmeye başladı. Bir semavi dine inanan her insanın hakkında birazcık olsun bilgisinin olması nedeniyle otomatikman ilgi çekmesi ve gişe sağlaması, bu tür filmlerin (iyi ve kötü örnekleriyle) daha da popülerleşeceğini gösteriyor. Nitekim Noah'tan sonra sırada **Ridley Scott** gibi bir yönetmenin Hz. Musa'nın hayatını konu alan, aksiyon sahneleriyle Michael Bay filmlerini aratmayan *Exodus*'ı var.

Ama bugün elimizde *Noah* var. *"Hz. Nuh'un hikâyesi anlatılıyor"* demek istemiyorum, çünkü kutsal kitaplardaki hikâyesine tam sadık kalmayan bir "yorum" bu. Kuran'ı Kerim'de 44 ayette adı geçen Hz. Nuh'un kıssalarına zaten hiç uygun değil, olamaz da. Yönetmen **Darren Aronofsky** "Eski Ahit" olarak bilinen Tevrat'taki Hz. Nuh hikâyelerini alıp kendine göre eklemeler yapmış. Zaten yönetmen de *"Kutsal kitaplarda anlatılanları birebir uyarlamak değil, inananlar kadar inançsız olanların da zevkle izleyebileceği, Orta Dünya'da geçen epik bir film gibi bir film yapmaktı amacım"* diyor. Peki bunu başarabilmiş mi, bir bakalım.

Filmin ilk yarısı Hz. Nuh'un ve ailesinin dünyayı sömürmekte olan ve Kabil'in soyundan gelen insan güruhundan uzak durarak yaşam sürmeye çalışmasını anlatıyor. Buradan itibaren film gerçekten çok ilginçleşiyor. İnsanların (bizim şu anda bildiğimiz anlamda olmasa da) endüstriyel şehirler kurmuş olmaları ve (bizim şu anda çok iyi bildiğimiz anlamda) tüm kaynakları hunharca tüketerek açlık ve yokluktan kendilerini yemeye başlayacak duruma gelmelerini görüyoruz. Nuh ve ailesi ise ihtiyacından fazla olan bir bitkiyi bile yemek için koparmaktan kaçınarak, doğayla dengeli bir yaşam sürmeye çalışıyor.

Ancak Tanrı'dan mesaj olduğuna inandığı rüyalar görmeye başlayan Nuh, tüm insanlığın sonunun gelmekte olduğunu anlar. Ve gelecek olan felaketten masumları (yani hayvanları) kurtarmak için dev bir gemi yapması gerektiğini görür. Arkasına aldığı düşmüş melek özüyle kaya karışımı Gözcülerin iş gücünü de kullanarak, dev geminin inşasına girişir. Ancak dünyanın tüm kaynaklarını kurutan insan güruhu geminin inşasını duyup üstüne akın ederler. Bir yandan da Nuh'un oğulları "her hayvanın eşi var, bizim eşimiz ne olacak?" tribine girerler, olaylar gelişir.

Hikâyeyi biliyor olsanız da daha fazlasını anlatırsam Aronofsky'nin eklemeleri spoiler olacak. O yüzden odadaki filden bahsedip konuyu bağlayayım: Filmin ilk yarısı yönetmenin vizyonundaki "dini bir hikâyeyi fantastik bir şekilde filmleştirme" düşüncesine yakınlaşmış. Cennet tohumundan koca ormanın çıkması, binlerce hayvanın gemiye göçü, Gözcülerin yardımları ve savunması, insanlarla aralarındaki epik savaş sahnesi ve tufan sahnesi gerçekten etkileyiciydi. Aronofsky'nin ustalığı buralarda görülüyor. Ancak Hz. Nuh ile ilgili detaylar Tevrat'ta buraya kadar bol iken, gemide tufan sırası ve sonrası çok detaylandırılmadığı için, senaryo burada bitiyor. Bittiği yerde de *"Nuh tüm insanlığın bitmesi gerektiğine karar verir, kendi ailesi dahil"* konusu üstünden Nuh ve ailesi arasındaki sinir harbine dönüyor. Epik bir film yapmak için yola çıkmış ve filmin ilk yarısında bunu başarmışken, filmin aşırı bayık ikimci yarısındaki bu düşüş, tempoyu ve heyecanı mahvediyor. Düşünün ki *Yüzüklerin Efendisi* tek film olsun ve ilk yarısı Miğfer Dibi savaşıyla başlasın ama ikinci yarısının Arwen'ın babası Elrond'la arasındaki ergen muhabbetleri ve "ben Gri Limanlara gelmicem, Aragorn'la kaçıcam!" diye odasına gidip gidip ağlamasını konu alsın. Nice bir "epik film" olurdu, varın siz düşünün.

İşte *Noah* ancak bu kadar epik bir film olmayı başarıyor. **-Sinan**

EDİTÖRÜN NOTU

Din, mitoloji ve sinemayla "haddinden fazla" ilgilenen birisi olarak söyleyebileceğim şu ki Noah ne gerçek hikâyeyi olduğu gibi isteyenleri, ne de az gerçek soslu epik bir hikâye isteyenleri tatmin ediyor. O yüzden Noah'a "Nuh diyor ama peygamber demiyorum" :)

★★☆☆☆

TRANSCENDENCE

İNSAN, BİLMEDİĞİ ŞEYDEN KORKMAYA DEVAM EDİYOR...



Bilimkurgu sinemasının etkileyici hikâye anlatma potansiyeli belki de hiçbir türde yoktur. Ama ne yazık ki sahip oldukları bir büyük potansiyel de bu potansiyeli boşa harcamak. Yıllardır **Christopher Nolan** ile çalışmış olan harika görüntü yönetmeni **Wally Pfister**, ilk yönetmenlik denemesinde acemice bir hataya düşüyor ve ilk senaryo denemesini yapan **Jack Paglen**'in senaryosunu kullanıyor. Harika bir sinopsis ve büyük bir hikâye potansiyeli, kötü kurgulanmış ve iyi anlatılamamış senaryo ile ne kadar uğraşsa da o istediği filme bir türlü dönüşemiyor. Yapay zekâ üzerine araştırmalar yapan bir bilim adamının, suikasta uğraması sonrasında zihninin, yarattığı yapay zekâ ile birleştirmesini konu alan bu bilimkurgu filmi eğileceği birçok konu varken, bunun da sinyallerini vermişken bir aşk filmine dönüşerek yolundan sapıyor. Din mi, bilim mi? Ruh mu, bilinç mi? Film, seyirciyi bu güzel ikilemlere sokmayı ve taraf tutma duygusunu vermeye başladığı her an, tempoyu düşürerek, karakterlerin üzerinden hızla geçerek, aksiyon yaratmaya çalışarak çıtayı kendisi düşürüyor. İyi başlıyor, orta kısımlarda düşüyor ama finalde "bizim yapmak istediğimiz aslında romantik bir bilimkurgu filmiydi" diyerek kendini kurtarıyor. Fakat hiçbirimiz tanrı mertebesine erişmiş bir yapay zekânın, bütün bunları sadece sevdiği insanın dilediği dünyayı yaratmak adına yaptığına, istediğimiz film bu olmadığı için inanmıyor ve tatmin olmuyoruz. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Görsel olarak harika ama anlatım olarak sınıfta kalan, yılın vasat bilim kurgu filmlerinden biri.





RIGOR MORTIS

Latince anlamı "ölüm soğukluğu" olan Hong Kong yapımı *Rigor Mortis* içine girmesi zor bir film. Ama kendinizi kaptırdığınızda da baştan beri sabırla örülen o grotesk örümcek ağına yapışıp kalmanız içten bile değil. İntikamcı ve ızdırap dolu ruhlar, zamanında izlerken güldüğümüz zıplayan vampirler ve karanlık ayinler hayli ürkütücü şekillerde filmde yer almışlar. Tabii tüm bu korku şovu arkasında sağlam karakterler olmadan işe yaramazdı, film de bu noktada bizi üzmüyor. Daha ilk kareden uğursuz görünümlü devasa bir apartmana giriyor ve oranın pek de sakin olmayan ahalisi ile tanışıyoruz. Her biri kendi gizemine sahip bu karakterlerle etkileşime geçtikçe esas adamımızın da beraberinde getirdiği acıları açığa çıkıyor. Tabii ölümler de gecikmiyor. Yalnızlık, geride bırakılamayanlar ve unutuluş filmin tematik kabuğunu oluştururken Hong Kong sinemasının emektar oyuncuları da nostaljik havaya destek olup eskilere bir selam çakıyorlar. Biraz Çin mitolojisi bilmeyi gerektirmesi yüzünden filmin anlaşılmayan kısımları olabilir, fakat bu seyir zevkinizi engellemeyecektir. Şiirsel şiddet ve aksiyon sahneleri de birinci sınıf. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU

Bu Asyalılar hep korkutuyor arkadaş! Gece yalnız izleyin.



UZAKTAN İZLEYİN

WINTER'S TALE



Ne tür olacağını bilemeyen, aşk filmi desen de yerine tam oturmayan ama hepsinden önemlisi kış bile olamayan bir film. Yapay ya da cgi karlar içinde, ikinci sınıf stüdyolarda ama nasıl olduysa iyi oyuncular ile çekilmiş, ne anlatmak istediğini bilmeyen, uyarlandığı kitaba sadakati beceremeyen, olayların ışık hızı ile geliştiği başarısız bir film bu. Kız arkadaş ısrarı ile izletilip, sonucunda kız arkadaşı kucakta horlayarak uyutan, bir filme başladı mı sonunu getirme inadına sahip beni bile neredeyse uyutacak olan şu filmi izlemek yerine açın YouTube'u, Osman Yağmurdereli'den Karlar Düşer'i izleyin. En azından daha romantik. **-Pozan**

POMPEII



Zamanında şehrin harabelerini gezerken nasıl bir devasa gücün böylesi yıkıma sebep olduğunu hayal etmeye çalışmış, başaramamıştım. Paul W.S. Anderson v ekibi yaşanan yıkımı göstermekte bir derece başarılı olsa da, hikâye anlatmak adına bir arpa boyu yol bile alamamışlar. Jack Bauer vs Jon Snow olarak özetlenebilecek konu ve oyunculuklar vasat. Filmin sadece son yarım saatini izleseniz de olur, yanardağın patlaması esnasında kimin ne olduğu, derdi hemen anlaşılıyor ve o zamana kadar sürünen tempo lavların da iteklemesiyle akıcılık kazanıyor biraz. Yılın en ruhsuz işlerinden. **-Eren E.**



MAN ON THE MOON - MILOS FORMAN (1999)

1960'ların sonu. Televizyon eğlence programlarının, sit com'ların, dahası reklamların beslediği reyting kavramının insanların hayatına yeni yeni girdiği yıllar. İşte bu dönemde başlıyor A.B.D. beyazcam tarihine, kendine özgü, renkli damgasını vurmuş komedyen, sahne sanatçısı Andy Kaufmann'ın hayat hikâyesini anlatan film. Andy Kaufmann rolü için **Jim Carrey**'den daha uygun bir oyuncu bulunamazdı belki de. O da Kaufmann gibi izleyicilerin yarısının hiç sevmediği, diğer yarısının hayranlık duyduğu bir isim. Ülkemizde de tek kanallı TV döneminde oldukça popüler olan unutulmaz "*Taksi*" dizisinde, Doğu Avrupalı göçmen tamirci Latka olarak tanınır A. Kaufmann. Gittiği her yerde, çıktığı her sahnede seyirciler Latka olmasını isterler ama Kaufmann'ın isyankâr, muhalif ruhu hazırcevap ve zekice mizahıyla birleşince etkileyici, komik ve düşündürücü sahneler eşliğinde izleriz bu sıradışı adamın trajikomik yaşam öyküsünü. Kaufmann'ın menajeri George Shapiro'nun, ünlü Seinfeld'in de menajeridir, ayrıca filmde Shapiro'yu canlandıran **Danny de Vito**'nun *Taksi* dizisinden Kaufmann'ın rol arkadaşı olduğu notlarını düşerek veda edeyim *Aydaki Adam*'a. **-Noyan**

YAZ DÖNEMİNİN BİLİMKURGU SEVERLERE UFAK SÜRPRİZLER YAPTIĞINI UNUTMAYIN.

TRUE BLOOD

KAN, SEKS, DRAMA AMA HEPSİNDEN ÇOK GÜNEYLİ AKSANI

Vampir denildiğinde son yıllarda mitin suyunun çıkmasından dolayı "yeter artık" deyip burun kıvıranlardan olabilirsiniz. Zengin, yakışıklı, vampir oğlanla fakir, güzel insan kız tablosu gördüğünüzde çıkışa doğru hızlıca ilerleme eğilimi de geliştirmiş olabilirsiniz, hiç fark etmez. Ne olursanız olun yine gelin, *True Blood*'a sona yaklaşırken bir şans verin.

Öncelikle belirtmek gerek ki, geçen ay malum editörümüzün (seni gidi malum editör seni) bahsettiği "HBO'nun izleyiciyi sınaması" durumunun tavan yaptığı dizilerden biri *True Blood*. Hem genel hem özel anlamda konuşuyorum bu noktada; genel kısmı sansürsüz bol kan ve cinsellik içeren sahneler, özeli ise dizi senaryosun gidişatından dolayı bunların ilk sezonlarda seyirciye geçmesi sabır gerektirebilen bir bariyer çekmesi. Bunu söylüyorum, çünkü diziyi önerdiğim pek çok arkadaşımın benzer tepkiler içinde yapımdan soğuduğuna şahit oldum (işin ilginci, hepsi de erkekti). Evet, dizinin başlarında klasik bir vampir oğlan - insan(?) kız aşkı var (bu dizide ne kadar klasik olabilirse o kadar tabi) ancak bunu söylediğimde aklınıza bir *Twilight* gelmesin, alakası bile yok. Çünkü Bill-Sookie ilişkisinin ve genel *True Blood* mitosunun sunumunda kesinlikle vampirler yumuşatılmıyor. İnsanlar ve vampirler arasında taraf seçme dürtüsünü ortadan kaldıracak bir denge yine mevcut, ancak bu vampirlerin gereğinden fazla insanileştirilmesinden ziyade insanların yozlaşmış yapılarının ortaya dökülmesiyle kuruluyor. Zira vampirler her zamanki gibi vahşi ve manipüle edici olsalar da, Japonya'da üretilmeye başlanan sentetik kan sayesinde artık insan kanı içmeye mahkûm değiller, varlıklarını halka açıklamış bir biçimde yaşıyorlar. Hatta durum tersine dönüyor; vampir kanı çeşitli özelliklerinden dolayı uyuşturucu olarak kullanılmaya başlanıyor. İlk iki sezon bu arka plan bilgileri aracılığıyla *True Blood*'ın alışılageldik havasını Bon Temps adlı ufak bir kasabada inşa ediyor. Ardından gelen sezonlar ise bizi hem çok seveceğinize emin olduğum sürüyle karakterle tanıştırıyor(Russel Edgington mesela), hem de olayların ölçeği ufak ufak büyümeye, işin içine vampir hiyerarşisi ve diğer doğaüstü ırklar girmeye başlıyor.

Dizinin gidişatı genel olarak inişli çıkışlı. Şimdiye kadar hep ilgimi canlı tutmuş olsa diziyi noktalayacak olan ve Haziran sonunda başlayan sezon biraz sönük ilerliyor gibi. Hem de "George Martin çaktırmadan senaryoyu ele geçirip üzerinde oynama mı yaptı acaba?" dedirtecek kadar ani ölümler olduğu hâlde. Ben kendi adıma özellikle bu ölümlerin ve bazı olayların seyirciye aktarılışlarını biraz "hafif" buldum. Tabii her zaman için senaristlerin sonradan patlatma amacıyla hikâyeye mayınlarını döşüyor ve bu yüzden geçiştirmiş gibi davranıyor olmaları mümkün. Benim şikâyetim, önceki paragrafta bahsettiğim ölçek büyütmenin son sezonda tersine dönmesi. Yani olaylar Bon Temps'a fazla odaklı gidiyor ve diğer yerlerde neler olup bittiğinin bilgisi düzgün verilmiyor. Tabii henüz pek az bölüm çıktığından konuşmak çok da doğru olmaz. Umarım sonradan tempoyu yükseltirler ve *True Blood*'a vedamız yedi senenin hakkını verir. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU

HBO'nun bizi sınamaya başladığı ilk dizilerden, kesinlikle bir kült.

★★★★☆



EXTANT

NE HAKKINDA?

Steven Spielberg'ün yapımcılığını üstlendiği bu yaz bilimkurgusu, uzayda 1 yıl tek başına görev yapıp dönen bir kadın astronotun nasıl olur da hamile kaldığını ve bunun etrafındaki gizemi hem bilim kurgu, hem de yoğun gerilim öğeleri eşliğinde bize sunmaya çalışıyor. **Halle Berry** sürprizi dizinin büyük kozlarından. Hamile kalan astronot Berry'nin dünyaya yeniden adapte olma süreci ve aslında insanlığı değiştirecek boyutta bir öneme sahip olup bundan haberi olmaması, bizde neler olup bittiği merakını gayet güzel uyandırıyor. Dizi uzaylılarlar mı yosa insanın kendisi ile mi ilglii, bunu ancak bittiğinde anlayacağız gibi.

NEDEN İYİ?

Başroldeki ismin Halle Berry gibi dev bir isim olması, yapımın dayayıp döşeyip masraftan kaçınmamış olması, minimal ve ayarında gelecek tasviri, android çocuk ve A.I. göndermesi ve konunun gizemi ilk 2 bölüm olarak gayet güzel işlenmiş durumda. Bilim kurgunun bu kurak yıllarında, yapımın kalitesi de göze alındığında her sene 10 bölüm gayet izlenir gibi. Ama bir bilim kurgu dizisinin ilerleyen zamanlarda bozmadığını uzun zamandır görmedik. Aynı hatalara düşmez ise, bu gebeliğin gizeminin insanlık açısından önemini ve sonucunu görebiliriz. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Varsın izlemeyin, eğer ilk sezondan sonra iptal olmazsa demek ki ışık var diyerek dönüp izlemeyi de ihmal etmeyin ama.

★★★★☆





ORANGE IS THE NEW BLACK

NE HAKKINDA?

"Hayat berbat." Bu küçük cümleyi kurabilmek için insanın yaşadığı tüm berbat deneyimlerle bir parça barışık olması gerekiyor. Orange'ın ana karakteri Piper Chapman da böyle bir kadın. New Yorklu, eğitimli, akıllı, yolu asla arka sokaklara bile düşmemiş bu "beyaz" kadının, her tipten suçluyla dolu bir hapishanede yaşadıklarını anlatıyor dizi.

İlk sezon, Piper'ın bu yepyeni dünyayla temas kurma çabasını, dışarıda bıraktığı hayatından kopmadan içeride yeni bir kimlik yaratma denemelerini izlemiştik. İkinci sezondaysa dünyaya artık bütünüyle içeriden bakıyoruz. Artık sadece Piper yok, bir hapishane dolusu kadın ve onların derinleşen hikâyeleri var. Fakat hâlâ Piper'ın gözünden izlediğimiz bir öykü bu. Dışarıdan koptukça daha pervasız, daha tehlikeli, daha rahat ve daha etkileyici bir kadına dönüşen Piper'ın hikâyesiyse bu sezon daha etkileyici.

NEDEN İYİ?

Orange'ın gücü gerçekten yaşanmış olmasından geliyor. Bir de, ağlak bir drama yerine kara mizahı seçmesinden. **-Serpil**

EDİTÖRÜN NOTU

Teevizyonda elle tutulur çok az kadın dizisi var ama Netflix sayesinde bunun sıkıntısı hafifliyor. Mutlaka izlenmeli.

★★★★☆



ORPHAN BLACK

NE HAKKINDA?

Genç ve güzel bir kız olan Sarah, bir gün tren istasyonunda tuhaf bir olayla karşılaşır: Hüngür hüngür ağlayan bir kız önce ona bakar, sonra da gözünün önünde hızla gelmekte olan bir trenin önüne atlayarak intihar eder! Bu olayın Sarah'yı şoke eden asıl yönü ise, intihar eden kadının ikizi olacak kadar ona benzemesidir. Başı dertte ve karanlık işlere bulaşmış kız olan Sarah, intihar eden kadının kimliğine bürünerek eski hayatından sıyrılmak ister. Ancak girdiği bu yeni kimlik, onu hiç ummadığı derecede esrarengiz noktalara götürecektir.

NEDEN İYİ?

İyi başlayıp birkaç bölüm sonra çok duralıyor. Esrarengiz olayları konu alan dizileri daha çok sevdiğimden başlamıştım, ancak bölümlere dağılmış olarak giden tuhaf olaylar zinciri çok az. Neler olduğunu zaten daha ilk bölümün ortalarından anladığınızdan, diziyi taşıyan esas unsur başroldeki **Tatiana Maslany** oluyor. Diğer oyunculardan Sarah'nın eşcinsel kardeşi Felix komedi unsuru olarak, yine Sarah'nın belalısı Vic de "delilik unsuru" olarak tat katıyor. Vic'i oynayan Michael Mando'nun *FarCry 3*'teki Vaas olduğunu da ekleyelim. **-Sinan**

EDİTÖRÜN NOTU

BBC Amerika tarafından çekildiği için buram buram İngiliz dizisi kokan Orphan Black umarım daha da iyileşir.

★★★☆☆



HANNIBAL

CANINI YİYİM

Hannibal karakterini de filmlerini de hep sevmişimdir ama bu dizi var ya bu dizi... Olayı bambaşka bir boyuta çıkarmış durumda. Daha fazla vahşetin, daha ağır bir anlatımın, daha derinlemesine psikolojik çözümlemelerin Hannibal'a nasıl da yakıştığını görmeniz gerek.

Dizi, Hannibal'ın filmlerdekinden daha genç bir dönemini konu alıyor. **Will Graham** zorlu, psikopatolojik cinayetleri çözmeleri konusunda FBI'a yardımcı olan, katillerle empati kurabilme ve onların yaptıklarını ve bunları neden yaptıklarını zihninde canlandırabilme yeteneğine sahip bir karakter. Bu anormal empati yeteneği onda da çeşitli psikolojik sorunlara yol açmaya başladığında yönlendirildiği psikoterapist **Hannibal Lecter**'dan başkası değildir ki üzerinde çalıştığı bazı cinayetleri işleyen kişinin Hannibal olduğunu bilmemektedir. Hannibal da hayattan keyif alma yöntemi farklı bir insan olduğundan bu ironik tesadüfü Will'i ve FBI'ı parmağında oynatarak eğlenmek, bir taraftan da "hobisini" daha rahat bir şekilde devam ettirmek için fırsat olarak görür. Will ile kuracakları beklenmedik ve fazlasıyla anormal dostluk ise olayın farklı bir taraftan enteresan bir şekilde derinleşmesine neden olacaktır.

Hannibal gibi bir karakterin karşısında durabilecek birisini tasarlamak doğal olarak zordur. Ama Will çok yerinde. Kendine has tarzıyla Will karakteri ve onu canlandıran **Hugh Dancy** gerçekten müthiş.

Ama yine de her şeye rağmen Hannibal... Bu kadar karizmatik, bu kadar klas bir kötü adam daha olamaz ve **Mads Mikkelsen** bu zorlu karakteri inanılmaz başarılı yaşatmış. Çarpılmaktan korkmasam Anthony Hopkins'ten bile daha iyi diyeceğim, gerisini siz düşünün.

Tabii oyuncular demişken **Laurence Fishburne**, **Gillian Anderson** (bir zahmet yaşlan bir ara abla ya) gibi süper oyuncuları da saymadan geçmeyeyim.

İKİNCİ SEZON SPOILER ZİYAFETİ

İlk sezonun sonunda Hannibal Will'in zihnini karman çorman yapmış ve işlediği bütün cinayetleri onun üzerine yıkmayı başarmıştı. İkinci sezonda Hannibal hapisteki Will'i manipüle etmeye çalışmaya devam ediyor ama artık Hannibal'ın suçluluğuna kesin ikna olmuş Will'den de beklenmedik bir şekilde aynı çabayı görüyoruz. Zihin oyunları bu derece uç karakterler arasında geçtiğinden empati kurması kolay değil ama izlemesi yine de çok keyifli. Bu sezon kurduğu planlarla Will kendine Hannibal'dan bile fazla hayran bırakıyor desem yalan olmaz ama tabii son bölümü saymazsak…

Ah o son bölüm… İkinci sezonun ilk bölümü bir flashforward ile, Hannibal ile Jack arasındaki ölümüne dövüş ile başlıyor ve biliyorsunuz ki sezon bu olayla final yapacak. Ama bilmediğiniz şey bu olayın son bölümdeki olayların parçalarından yalnızca biri olduğu. Belki siz "oha" "çüş" gibi nidalarla izlersiniz ama ben şahsen tüylerim diken diken bir şekilde kaskatı kesilerek izledim. Ne sezon finalleri ama bu bölüm belki onlardan bile daha epikti.

SPOILER'LAR BİTERKEN

Toparlamak gerekirse Hannibal müthiş oyunculuğu, tarz sahibi yönetimi, etkileyici kurgusu ve yaratıcı cinayet sahneleriyle kuşkusuz yayındaki en iyi dizilerden biri. Aç karnına izleyiniz. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU

Harika bir dizi, harika bir sezon, emsali görülmemiş bir sezon finali.

★★★★★

HABERLER

Once Upon A Time Yeni Sezon Detayları

Çok sevdiğimiz ama neden bu kadar sevdiğimizi çözemediğimiz Once Upon A Time'ın yeni sezonu için oyuncu seçimleri detayları ortaya çıktı. Biliyorsunuz geçtiğimiz sezon **(spoiler uyarısı)** dizinin sonunda çok kısa bir süre görmüş olsak da, olayın Disney'in "Karlar Kraliçesi" uyarlaması olan "Frozen" yapımına bağlandığını görmüştük. Direkt olarak bu filmdeki karakterlerin diziye geleceğini biliyoruz. **Elsa, Anna ve Kristoff**'u hangi oyuncuların oynayacağı da açıklandı. Anna rolünde **Elizabeth Nail**'ı, Kristoff rolünde **Scott Michael Foster**'ı ve en çok merak edilen Elsa karakterinde ise Fringe'in son sezonunda karşımıza çıkan, Olivia ve Peter'ın kızı rolünde izlediğimiz **Georgina Haig** rol alacak. Henüz belli olmayan bir rolde ise Lost'un Juliet'i, Revolution'un Rachel'i olan **Elizabeth Mitchell**'i izleyeceğiz. Sevimli kardan adam Olaf'ı da dizide görmeyi çok isteriz fakat bu konu hakkında bir gelişme henüz yok.

Neil Gaiman'ın American Gods'ı TV'ye Uyarlanıyor!

Gelmiş geçmiş en güzel romanlardan biri olan, **Hugo ve Nebula** ödülü sahibi **Neil Gaiman** eseri American Gods, Starz tarafından bir TV dizisi haline getiriliyor. TV kanalı, kitabın dizi şeklinde senaryolaştırılmaya başlandığını doğruladı. Dizinin pilot bölümünden sorumlu olacak kişiler ise Pushing Daisies, Hannibal ve Heroes'dan tanıdığımız **Bryan Fuller** ve yine Heroes'dan tanıdığımız **Michael Green.** Senaryoyu kaleme alan ikili, pilot bölümün beğenilmesinin ardından dizinin de sorumluluğunu ellerine alacak. Monotonlaşan kış sezonu dizilerine yeni bir hava getirme potansiyeli olan bu yapım hakkı verilirse çok can yakacak gibi. Yükselişe geçen Starz kanalı da iyi bir seçim olmuş diyebiliriz. Nail Gaiman'ın sadece TV'yi değil zamanla bütün dünyayı ele geçirmesini dileyerek haberlerimizi sonlandırıyoruz.



ELİF

ARAP BAHARI'NDA CİN-PERİ MASALLARI



Buram buram çöl sıcaklarının ve ezan seslerinin yükseldiği topraklarda, Elif rumuzlu bir hacker'ın kaderi Doğu mistisizmiyle yoğurulacak tehlikelere gebe. İlmek ilmek örüyor ama bunu ağlarla değil, alemler ve kablolarla yapıyor. Onun gerçek adını imalar dışında kitabın sonuna kadar öğrenemeyeceğiz. Gerek de yok. Çünkü Elif gibi kendi halinde bir hacker'ın bile, devlet denilen bıçak dişli canavarın ellerine düşüşünü ve Binbir Gündüz Masalları ile yolunun kesişmesini izlerken buna ihtiyaç duymayacağız.

Burası kurgusal ama bir o kadar gerçek bir Orta Doğu ülkesi. Cinler tarafından yazılmış Binbir Gündüz Masalları tuhaf biçimde eline geçmiş bir hacker ve onun peşinde olan devlet var. Devletten kaçarken cinlerden yardım bulan bir insan ve kurgunun internet kablolarıyla bağlandığı sanal bir dünya var bu kitapta. Elif ile sayısız program yazarak devletten kaçarken Arap Baharı'na uzanmak olduğu kadar, Binbir Gündüz Masalları'nı sayfa sayfa koklamak var.

Yazarının ilk kitabı olmasına rağmen ödülleri silip süpürmüş bir kitap bu. Fantastiğin bile aynı tas aynı hamama döndüğünü düşünen, yeniliklere açık okurlar için tanıdık bir kültürün size anlatmak istediği, şiddetle özgün bir hikâyesi var. -**Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU

Farklılık iyi bir temel ve özgünlükle kesiştiğinde işte böyle işler çıkıyor ortaya.





KOMPLO - *JOHN F. DOBBYN*

SAHTE TABLONUN PEŞİNDEKİ AVUKAT

Boston'da yaşayan hukuk profesörü ve polisiye yazarı J.F.Dobbyn'in kaleminden çıkmış bu gizemli öykünün başkahramanı genç bir avukat. Meslektaşı ve arkadaşı John'un bir suikaste kurban gitmesi üzerine kendisini karmaşık ve karanlık ilişkiler içinde bulan Bostonlu avukat Mike Knight, katilleri bulmaya çalışırken biri çalıntı, diğeri kopya olmak üzere çok ünlü bir ressam olan Vermeer'in tablolarıyla yolu kesişir. A.B.D.'deki Sicilya kökenli mafya, tarihi eser kaçakçısı Rus çete, Hollandalı tefeciler ve Rus sanat tarihçilerinden biri ile karşılaşan Knight her seferinde elinde bir koz bulundurması sayesinde yaptığı tüm blöflerden, giriştiği tehlikeli pazarlıklardan istediğini almayı başarır. Deneyimli bir polisiye okuru olarak son bölümünü biraz erken tahmin etmeye başladığım bu yüksek tempolu romanı, hafif, rahat okunan kitap arayışındaki tüm okurlara öneririm. -**Noyan**



DOĞA TARİHİ - *HAKAN BIÇAKÇI*

PLAZA TEPESİNDEN LIKE HAVUZUNA DALIŞ

Dilin güzelliğinde devinip Türkçenin engin sularına koyu koyu dalmak istediğinizde aklınıza bazı isimler gelir. Herkesin kalbinde birileri vardır bu alanda. Benim bu sayı için seçimim Hakan Bıçakçı olacak. Çünkü onu gerilim ve fantastiği harmanladığı romanlarıyla tanısak da, bu defa gerçeklerin ürkünçlüğüne büründüğü yeni romanıyla geri geldi. Ne de güzel geldi. Bıçakçı, Metropolün kurgudan da garip gerçekliğinde bir kadını başrole davet ediyor. Doğa adında 420 aylık bir kadını gökdelenlerin tepesine çıkararak kalemiyle yüzümüze mürekkep tükürüyor. Plaza hayatındaki kısır döngüde bizi o güzel diliyle dolaştırıp duruyor. Sonuç hep çıkmaz sokak, hep katlarda kısılmak. Olsun. Rekabet, Facebook, daima güzel olmak ve sürekli sevilmek, sevilmek ve sevilmenin buruk tadını bize Doğa ile tattırmaya geliyor. -**Hazal**



SAPTIRICILAR - *THOMAS MULLEN*

ZAMAN BÜKÜCÜLÜK BU OLSA GEREK

Dünyayı daha iyi bir yer yapmak için neleri göze alırdınız? Zamanda geri gidip felaketlere engel olmaya kalkışır mıydınız? Ya bu bir görev ve ait olduğunuz zamanda refah çoktan sağlanmış ve göreviniz de bu refahı sürdürmek olsa? "What if" kurgularında farklı bir tat Saptırıcılar. Yukarıda bahsettiğim görev omuzlarına yüklenmiş ajanımız Zed, zamanımıza gelip bazı şeylere müdahale etmek ve bazılarına etmemek zorunda. Zed'in yapacakları bu kitabın bazı karakterlerinin hayatını alt üst edecek. Ama ondan da önemlisi, Saptırıcılar çok daha büyük bir şeye dikkat çekiyor. Küresel krizler, tarihin doğası ve tüm bunların merkezindeki insanın rolü... Ya da, her anlamda etkileri mi desek? Hadi yeni bir bilimkurguya daha rafta yer açalım ve dünyanın en büyük paraziti insana bir de bu açıdan bakalım. -**İhsan**

YAVUZFEST - 1. YAVUZ ÇETİN GİTAR FESTİVALİ

ALTI TELLİNİN ÜSTATLARI

Bu toprakların gördüğü en sağlam gitaristlerden biri, hatta biraz şahsi konuşayım müsaadenizle, bu toprakların gördüğü bir numaralı gitarist olan **Yavuz Çetin** rahmetli olalı 13 yıl oldu. Şiir gibi gitar sololarıı, kimisi çekiç gibi vuran, kimisi su gibi akan şarkıları ve blues aşkı ile eksikliği gerçekten çok hissediliyor. Şu an hayatta olsaydı ülkemizde çok farklı bir rock/blues atmosferi olurdu, o kesin.

Yavuz Çetin'i unutmayan ve ona değer veren tek kişi de ben değilmişim belli ki. Oğlu **Yavuzcan Çetin**'in çabalarıyla gerçekleştirilen *Yavuzfest Gitar Festivali*'nde çok sayıda ünlü grup/müzisyen sahne aldı ve yaklaşık 9 saat süren etkinlik boyunca Küçükçiftlik Park neredeyse ağzına kadar dolu kaldı.

Böyle yoğun müzisyen katılımının olduğu bir etkinlikte kimse saatlerce sahnede kalamadı tabii, herkes 3-4 şarkı çalıp kaçarak ağzımıza birer parmak bal çalmakla yetindi. Tüm ihtişamıyla **Bulutsuzluk Özlemi** olsun, artık iyice Leonard Cohen'e bağlamış olan **Teoman** olsun (Teoman iyidir ya), bütün konser alanına saniyesinde gazı veren **Pentagram** olsun, performansların neredeyse hepsi on numaraydı.

Herkes gelip geçtikten sonra da Yavuz Çetin'in eski ekip arkadaşları Yavuzcan Çetin ile birlikte sahne aldılar ve bir nevi **Blue Blues Band**'in anısını yaşatarak blues severler için çok keyifli bir performans ortaya koydular. Yavuzcan Çetin'in de "Yavuz Çetin'in oğlu"ndan fazlası olduğunu görmüş olduk bu festival sayesinde. Hem gitardaki hem de vokaldeki yeteneği "vay be" dedirtti. Adam Pentagram'la bile birlikte sahne aldı ve hiç sırıtmadı. Helal olsun diyor, başarılı bir müzik kariyeri diliyorum.

Yalnız festivalde canımı sıkan iki nokta oldu, ola ki birileri bu gariban sayfayı okur diye bir yazayım istiyorum *(zorla okuturum ben, merak etme -Sarp)*. Birincisi lanet olsun ki biz ülkemizdeki konserlerde basın sesinin köklenmesine ve diğer enstrümanları duyamayabilmeye alıştırıldık. Ama bu da gitar festivali yahu, nice gitaristler nice destanlar yazdı orada ama nafile. Duyamadık.

İkincisi de Yavuz Çetin'i canlı olarak izleme şansı bulamamış biri olarak onun o şahane şarkılarının festivalde bolca çalınmasını bekliyordum ama olmadı. Pentagram'dan bir *Yaşamak İstemem*, Teoman'dan bir *Köle*, Bulutsuzluk'tan bir *Çok İstiyorum* cover'ı dinlemek biraz fazla uçuk bir hayal belki ama en son çıkan tayfa bir şeyler çalsaydı bari. Yavuzfest'te Yavuz Çetin parçası dinleyememek...

Bunları bir tarafa koyarsak Yavuzfest şahane bir müzik ziyafetiydi ve seneye çok büyük ihtimalle ikincisi de düzenlenecek. Bu sene giden herkes mutlu ayrıldı ve ikinciye de gidecektir muhtemelen ama bu sefer gelmediyseniz seneye kesin bekleriz. **-Ömer**



MİNİ YAVUZ ÇETİN BİYOGRAFİSİ

1970 Samsun doğumlu olan Yavuz Çetin müziğe küçük yaşlarda cura ve bağlama çalarak başlar. Ortaöğrenimini İstanbul'da sürdürürken 15 yaşında gitarla tanışır. Okul arkadaşı Ercan Saatçi'yle birlikte yaptıkları ***I Will Cry*** şarkısı ile Hey dergisinin yarışmasını kazanırlar. 17 yaşından itibaren çeşitli yerlerde sahne almaya başlar. ***Marmara Üniversitesi Müzik Bölümü***'ne başlar ama çalışmaları nedeniyle bitiremez. 1990'da Batu Mutlugil, Zafer Şanlı ve Kerim Çaplı ile **Blue Blues Band**'i kurar. Klasik blues parçaları seslendirdikleri bu grupta gitar ve vokal Yavuz Çetin'e emanettir.

1995'te **Fuat Güner**'le tanışır. Bu günden sonra bir yandan bar performanslarına devam ederken bir yandan da çeşitli sanatçıların albümlerine gitarıyla katkı yapar. **MFÖ**'ye de sahnede eşlik etmeye başlamıştır. Bütün bunlar sürerken 1997'de İlk albümünü çıkarır.

1999'da da ***Satılık*** albümünün çalışmalarını bitirir ama 2001 yılında çıkacak albümü maalesef göremez. 15 Ağustos 2001'de Boğaziçi Köprüsü'nden atlayarak intihar eder. Kendini öldürme nedeninin hem kişisel (eşiyle ayrılması gibi) hem de genel (***Yaşamak İstemem*** şarkısı) sıkıntıları olduğu düşünülmekte.

SENFONİK METALDE TEPE NOKTASI



EDİTÖRÜN NOTU
Üç haftadır her gün en az bir kez dinliyorum diyeyim, siz anlayın.
★★★★★

SEPTICFLESH - TITAN

YAZ MAZ DEMEYİN, SALLAYIN KAFALARI!

Septicflesh bundan tam altı yıl önce çok önemli bir albüm olan ***The Communion***'a, onun üç yıl sonrasında ise bir başyapıt olan ***The Great Mass***'e imza atmıştı. Bu iki albüm çıtayı o kadar yükseğe çekti ki açıkçası Septicflesh'in o seviyeye tekrar zorlayabileceğini düşünmedim bile. Düşünmeye de gerek yoktu, her grubun bir "en iyi" albümü var sonuçta, bir noktadan sonra amaç örneklerine sıkça rastladığımız gibi (Metallica demeyeceğim merak etmeyin) çok da aşağılara düşmemek ve seviyeyi korumak. Bu düşüncelerle çalmaya başladı Titan ve daha ilk şarkısından beni esir etti. Lan abicim siz manyak mısınız? Nasıl böyle şarkılar yapıyorsunuz? Bu soruları cidden sormak istiyorum bu adamlara. Bir kez daha dürüst olacağım, ***Titan*** öyle çok orijinal bir albüm değil. Dinlerken ***Communion*** havası da yakalıyorsunuz, ***The Great Mass*** de. Ama orijinal olmak zorunda da değil işte. Neredeyse her şarkıda "oha" dedirten bir kısım var ve o kısımlar için bile ayıla bayıla dinleniyor albüm. Örneğin ***Burn***'un ortasındaki akıllara zarar enstrümental kısım, deli gibi Annubis'i çağrıştıran Prototype'ta vokale eşlik eden çocuk korosu, ***Dogma***'daki orkestra eşliği, ***Prometheus***'un baştan sona tüyleri diken diken eden yapısı.

Ya ben size bu albümü nasıl övmem gerektiğini bilemedim. Bir *The Great Mass* değil ama defalarca sıkılmadan dinleyebileceğiniz bir albüm, dinlemezken bile bazı şarkıların aklınızı meşgul edeceği bir albüm. Şunu rahatça söyleyebilirim ki Septicflesh senfonik death metalin zirvesinde dolaşmaya devam ediyor. Siz de bir dinleyin de sonra konuşalım, olur mu? **-Eser**

OFİSTE ÇALANLAR

1. **Mike Oldfield** – Nuclear (Evet, hala)
2. **Coldplay** – Magic
3. **Interpol** – All The Rage Back Home
4. **Royal Blood** – Figure It Out
5. **Grouplove** – Let Me In

WISH I WAS HERE

Soundtrack

Güzelim ***Garden State*** filmini ve onun eşsiz soundtrack albümünü unutmak mümkün mü yahu? ***Zach Braff*** belki de sadece "o" şarkıları bir türlü seçemediği için 10 yılda bir film yapıyordur. Çünkü bu naif adam bu işe gerçekten çok fazla önem veriyor. ***Garden State*** filmi için hazırladığı soundtrack ile film karesindeki renkler ile notaların uyumunun dersini veren Braff, şimdi de yeni filmi *Wish I Was Here* için aynı kalitede bir albüm derlemiş durumda. ***The Shins, Coldplay, Cat Power, Bon Iver, Badly Drawn Boy, Gary Jules*** gibi isimlerin bir yandan içinizi parçalayacak bir yandan da umut veren şarkıları bu albümde. Hangisini ne zaman hissedeceğinize ise ***Zach Braff***'ın kamerasına yansıyan kareler karar veriyor. -**Pozan**





COLDPLAY
GHOST STORIES

Coldplay yine bildiğimiz gibi. Ama onlar için bu bilinirlik tam olarak bilinemezlikleri. Dev gruplar içinde bu kadar sık sound değiştiren ve artık uzaktan baktığımızda tanımakta zorlandığımız çok fazla grup olmaz aslında ama Coldplay bunu hobi edinmiş diyebiliriz. Ama *"Ya değişme demiyorum, hobi olarak yine değiş"* lafı söylenecek bir iş yapmıyorlar. Son iki albümdür eski hayranlarını üzmekle beraber, *feat. Rihanna* gibi çalışmalar ile genel müzik dinleyici kitlesini sevindirdiler. Bunca söylendim ve şimdi söyleyeceğime çok şaşırakcaksınız ama *Ghost Stories* nefis bir albüm! **Chris Martin**'in ses tonunda hissedilen o artist hava bile gitmiş, yerine sakin vokaller ve ne yapmak istediğini bilen bir adam gelmiş. E bunda **Gwyneth Paltrow**'dan ayrılmasının etkisi de büyük. Bu albümdeki enstrümanların kullanımına falan baktığımızda, dinlerken grup elemanları aklınıza bile gelmeyecektir. *Ghost Stories*, prodüksiyon harikası bir albüm ve güzel parçalar var. Kafanızı rahatlatacak bir albüm dinlemek istiyorsanız sizi kesecektir. -**Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Coldplay artık değişmiş olsa da hâlâ çok iyi bir müzik grubu.*
★★★★☆



GACKT
WILD & MILD

On parmağında on marifet olan Japon sanatçının bu yılın başlarında çıkan best of albümü; remikslenmiş bazı şarkılar ile eski fanlar için çok güzel süprizler barındırıyor. İçerdiği iki yeni *(ve enfes)* parça da cabası. Yenilerden **CLAYMORE** eskilerden de **Missing** favorilerim. GACKT'ın müziği ile ilk kez karşılaşanlar için de keyifli bir derleme olduğunu söyleyebilirim. Sanatçının son yıllarda çıkardığı hareketli rock parçalarından ilk dönemlerindeki duygusal klasiklerine kadar uzanan geniş bir yelpaze albümde yer almış. Kendisinin fiziken yaşlanmayışına karşılık, yılların sesinden bazı tınıları alıp götürdüğünü de bu albümle anlıyoruz ne yazık ki. Her ne kadar Ömer kendisinden hiç hazzetmese de ben halen GACKT'ı Japonya'nın en takip edilesi müzisyenlerinden biri olarak görüyorum ve bu albüm onun müziği ile tanışacaklara çok iyi bir başlangıç noktası olacaktır. Evet Ömer, münasip şekilde çatlayabilirsin. *(Çatlamama sebep olabilecek tek şey Gackt dinlemek. Almayayım, seviyorum ben kulaklarımı. -Ömer)*. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *GACKT yine klasını konuşturmuş, her daim gideri var.*
★★★★☆

KNIGHTS OF SIDONIA

ŞÖVALYELİK RUHU ÖLMEDİ

Mecha severler uzun yıllardır olmadığı kadar sağlam bir yıl yaşıyor. Bir kere 2014, *Gundam*'ın 35. yılı olması nedeniyle bir sürü *Gundam* animesi geldi ve gelmeye de devam edecek. Bunlar dışında altı yılın ardından yeni bir *Macross* serisi duyuruldu. Bu yıl içinde gelmeyecek muhtemelen ama olsun, adını duymak yetti. *Break Blade*, *Captain Earth* gibi eli yüzü düzgün seriler de üstüne baharat etkisi yaptı. Ama asıl beklenmedik yerden vuran seri *Knights of Sidonia* oldu.

Animeyi ilk gördüğünüzde son derece alışılmadık animasyon tarzı dikkatinizi çekiyor. 3 boyutlu, cel-shade bir tekniğin yanı sıra oldukça solgun bir renk paleti seçilmiş ve etkileyici bir şekilde kullanılmış. FPS oranı zaman zaman biraz düşünce hafiften can sıkabiliyor ama çok hafif gerçekten. Yoksa Knights of Sidonia genel olarak daha önce izlediğiniz animelere benzemeyen harika bir görsellik sunuyor.

Tek yaptığı iyi bir görsellik sunmak olsa, yine de çoğu mecha severin pek de umurunda olmazdı tabii. *Knights of Sidonia* kökleri çok derinlere uzanan Japon mecha kültürünü hikâyesiyle, sunduğu bilimkurgu öğeleriyle, adeta *Gundam Zeta*'dan çıkma trajedisiyle (ki mecha dediğimiz tür nihayetinde "savaş" türünün gelecekte geçen versiyonudur, trajedi doğal olarak merkez bir roldedir), zaman zaman *Evangelion*'ı andıran muğlak kurgusu ve düşmanlarıyla çok iyi bir şekilde temsil ediyor.

Gauna denen, amacı vs. bilinmeyen uzaylı tür yaklaşık 1000 yıl önce Güneş Sistemi'ni yok etmiştir. İnsanlığın bir kısmı kendi kendine yaşamı idame ettirebilen dev gemilere atlayıp, ki Sidonia da bu gemilerden biri oluyor, oradan uzaklaşmıştır.

Ana karakterimiz **Tanikaze**, bütün ömrünü Sidonia'nın derinliklerinde, artık ölmüş olan büyükbabasından başka kimseyi tanımadan geçirmiş, dolayısıyla da iletişim yeteneği pek de üst seviye olmayan bir genç. Yalnız şöyle bir şey var; derinlerde geçirdiği yıllarda yapabildiği tek şey bir mecha simülasyonu makinesiyle zaman geçirmek olduğundan Tanikaze yıllar boyunca bu simülasyon konusunda abartı derecede uzmanlaşmış. Sidonia'nın yüzeyine çıkıp orduya katıldığında bu ve burada söylememeyi tercih ettiğim birkaç farklı nedenden ötürü Gauna tehdidine karşı kendisinden beklentiler hayli yüksek olacaktır.

Knights of Sidonia çok farklı bir görsel tecrübe sunan, inandırıcı bir hikâyeye ve karakterlere sahip, gizem unsurunun çok yoğun olduğu ve insanı sürekli merak içinde bırakan, hayvan gibi de aksiyonu olan (hele o son iki bölüm neydi öyle ya...) mecha kültürünün son derece başarılı bir temsilcisi. Herkese hitap eder mi emin değilim ama şahsen ağzım açık izledim.
-Ömer



YAZ SEZONU

KIRITO, USAGI VE MARIE GİBİ ÖZLENEN ARKADAŞLARA KAVUŞTUĞUMUZ, YENİ SERİLERİN İSE BİR YAZ SEZONUNDAN BEKLENMEYECEK DERECEDE BOMBA OLDUĞU GÜNLER BİZİ BEKLER. BU SEZONA İYİ DEĞİL DİYENLERİ KUTSAL AY ADINA CEZALANDIRMAK ZORUNDA KALACAĞIZ! -ÖMER & ŞAHAP



BARAKAMON

Hayattan bir kesit severlerin muhakkak bulaşması gereken bir seri olmuş. Kaligrafi sanatçısı karakterimiz sinirli yapısı yüzünden başarıya bir türlü ulaşamıyor ve dingin bir ortamın iyi gelebileceğini düşünen yakınları onu bir köye yolluyor. Neşeli bir ufaklığın hayatına girdiği ana karakterimiz de buradaki yaşantıdan dersler çıkarmaya başlıyor. Bıcır bıcır karakterleriyle yüzünüzü güldürecek. **-Ş.**



PERSONA 4 GOLDEN

Persona 4 Golden, oyunun ana hikâyesini neredeyse tamamen es geçiyor ve yalnızca P4'ün yeniden yapımı olan Golden'ın ek içerikleri anlatıyor. *Kanji*'yle tanışma sahnemiz yok, *benzinci çocukla* tanışma sahnemiz var diyeyim siz anlayın (Golden oynayanlar anladı ^_^). Ama öte taraftan nasıl özlemişim anlatamam. Özellikle de *Marie*'yi ve onun über şiirlerini **-Ö.**

TERROR IN RESONANCE

Yönetmen **Shinichiro Watanabe** ve bestekâr **Yoko Kanno** üçüncü kez bir araya geliyor. Daha önce bir araya geldikleri projelerin isimlerini vereyim de olayın vahametini daha iyi anlayın: *Cowboy Bebop* ve *Kids on the Slope!* Olay büyük yani. İlk bölümde gizem unsuru fazlaca olduğundan pek bir şey anlamadım ama her yerinden belli, *Terror in Resonance* yılın en iyi animelerinden olacak. **-Ö.**





GEKKAN SHOUJO NOZAKI-KUN

Ummadık taşın başı yardığının kanıtı olan bir anime. Beklenti itibariyle olmasa da karakterleri ile yarıyor kafayı yalnız. Sezonun en iyi komedi-shoujo animesi olacağına inandığım seri, çok tadında bir başlangıç ile karşımıza çıkıyor. Erkek izleyicileri de baymayacak bir shoujo olmuş. Hele ki ana erkek karakter mizacına nazaran çok komik sahnelere karışıyor, hazır olun. **-Ş.**



SAILOR MOON CRYSTAL

Gençliğim eyvah! *Sailor Moon Crystal* bütün seriyi baştan alıyor ve tamamen orijinal hikâyeye odaklanıyor. Çizimler, animasyonlar, karakter tepkileri falan retro ile modern tarzın karışımı gibi ve tam ayarında. *Usagi*'nin dönüşüm sahnesi de özellikle çok tatlı. TV'de anime izlediğimiz günleri özleyenler *"kazık kadar adam Ay Savaşçısı mı izlermiş ulan?"* demesin, bir göz atsın. **-Ö.**



AO HARU RIDE

Sezonun en shoujo serisi karşınızda ve sizi esir etme niyetinde. Sevdalılarımız hüzünlü bir ayrılığın ardından yüz seksen derece dönmüş kişilikleriyle yıllar sonra tekrardan karşılaşırlar. İster istemez değişen kişilikleri ve başlarındaki dertler acaba sevgileri için bir engel olacak mı? Çok bir öğleden sonra dizisi gibi anlattığım seri o kadar naif bir şekilde ilerliyor ki bu halleriyle bile "de hadi kavuşun artık" dedirtiyor. **-Ş.**



TOKYO GHOUL

Sezonun aksiyon bombası burada. Ghoul (wiki: Kulbastı/Gulyabani) teması ile yüksek kan ve şiddet potansiyeli barındıran seri zaten sahneler arasında o sansür benim bu sansür senin koşuyor. Neden izleyeyim diye sorabilirsiniz, sorun hatta. Aksiyonu tadında olduğundan güncel takip etmek eğlenceli ama BD versiyonları çok daha iç gıcıklayıcı olacak o kesin. **-Ş.**



SWORD ART ONLINE II

Yakın dönemin en sevilen serilerinden *SAO*'nun devamı nihayet geldi. *Kirito* bu kez *Gun Gale Online* isimli bir aksiyon-DVO'sunun içine giriyor ve oyunun içinde bir silahla gerçekteki insanları öldürebildiği söylenen *Death Gun*'ın gizemini çözmeye çalışıyor. Ateşli silah konsepti seriyi bozar mı diye düşündüm ama ilk bölümler hiç fena değildi. Ana hikâye biraz daha açılınca yine çok güzel olacağa benzer. **-Ö.**

KÖYDEN İNDİM MEGA-ŞEHRE

GELECEĞİN ŞEHİRLERİ NEYE BENZEYECEK?

Çoğu insan şehir hayatından yakınır. Gürültüsünden, kalabalığından, stresinden, egzozundan... Ben değil. Köyler, ormanlar beni sıkıyor. Tamam, doğa da güzel, ama ikinci, bilemedin üçüncü gününde artık her tarafım böcek ısırığı oluyor, telefonumun çekmemesi bana batmaya başlıyor. Ben şehirlere bayılıyorum. Geceleri insanların gürültü olarak algıladığı o motor sesi bana ninni gibi geliyor. Egzoz çiçek kokusu, gökdelenlerin gece ışıkları bana antik güneşin dağlar arkasında batışı gibi görünüyor. Turuncu ışıklarla boyanmış otoyollar sanki devasa bir organizmanın damarlarıymış gibi gürülderken, şehrin ne kadar canlı, ne kadar yaşayan bir yer olduğunu hissediyorum.

Şehir nüfusu genişledikçe şehirlerin de oyunlarını geliştirmesi gerekecek elbet. Bu sebeple dünyanın her yerinden bilim insanları sürekli yeni şehir teknolojileri üzerinde çalışıyor. İşte, geleceğin şehirlerinde hayatın nasıl olacağına dair birkaç fikir:

AT Design Office adında İngiltere-Çin kökenli bir tasarım şirketi, geleceğin şehirleri için kendi ihtiyaçlarını kendi içinde karşılayabilen, ekolojik olarak sürdürülebilir, doğaya ve büyüklerine saygılı, küçüklerine sevgili, bayramlık cicilerini giymiş, Floating City adında bir yüzen şehir tasarlamış durumda.

Yüzen şehir. O iki kelimeye bir daha bakın. Tam olarak suda süzülmeyecek elbette, ama plan şu: Şehrin bir bölümü suyun altında olacak. Apartmanlar, oteller, yollar, eğlence merkezleri gibi yerler suyun altındaki kısımda yer alırken, yüzeye doğru uzanan destekler üzerinde duran bir kısımda ise tarımsal faaliyetler, güneş panelleri, gemi limanları ve dış ortamda gezilecek alanlar bulunacak. Yine suyun altında balık çiftlikleri, ekolojik olarak atıkları yok eden ve geri dönüştüren sistemler ve ulaşım için sualtılar bulunacak.

Tabii bu fikir çok çılgınca, öyle değil mi? Kesin olmaz diyorsunuzdur. Mümkün değil ki öyle bir şey. O durumda şunu da söyleyelim: Çin'in en büyük özel emlak yatırımcısı, projeyi gelecek sene ufak çapta kurmak üzere yatırımlara başlamış durumda.

Peki hepimiz mi suyun dibinde yaşayacağız? Kardeşim ya benim romatizmam varsa, nemden etkileniyorsam? "Ayağımı karaya basacağım hacı ben" diyenler de bir yere gitmek zorunda değil. Halihazırdaki metropollere de tasarımcılardan gelen birkaç fikir var.

Örneğin Farmscraper konseptine bir göz atın. Gökdelen boyunca yukarı doğru uzanan küçük çiftlikler bunlar. Gökdelenin duvarları üzerinde yiyecek yetiştirebilecek, güneşten faydalanabilecek, şehrin oksijen seviyesine katkıda bulunabilecekler.

Watch Dogs'dan gördüğümüz ctOS davası da gitgide gerçeğe doğru yaklaşıyor. Devletlerin büyük çoğunluğu 2050 yılına kadar şehirlerindeki tüm dijital cihazları fiberoptik kablolar ile tek bir sistem üzerinde toplama konusunda çalışmaları sürdürüyor.

Cambridge Üniversitesi'nde yürütülen bir proje ise ışıklandırmayı "doğallaştırmanın" en yapay yolunu bulmuş gibi. Gündüz emdikleri güneş ışınını, gece etraflarına yayan, genetiği değiştirilmiş bitkiler üreten bir araştırma grubu, bu şekilde üretilen ağaçları yol boyunca dikerek, ücretsiz olarak aynı anda oksijen ve ışık üretmeyi öneriyor.

İnsanlık tarihi boyunca şehirler büyüdükçe büyümüş, bundan sonra da bu değişecek gibi görünmüyor. Köyler ve doğa gitgide azalırken yerine şehirler geliyor. Araştırmacılar 2050 yılına kadar dünya nüfusunun en az %75'inin şehirlerde yaşıyor olacağını tahmin ediyor. Benim gibi şehirde yaşamayı sevenler için sorun yok. Peki siz ne düşünüyorsunuz? Şehrin asfalt sokakları mı, kırların renkli çiçekleri mi? Birkaç yıl sonra, dünya ne şekilde olacak? Siz nerede olacaksınız? **-Erim**

GERÇEK ORADA BİR YERDE

240 MİLYON IŞIK YILI ÖTEDEN GELEN BİR SİNYAL KEŞFEDİLDİ

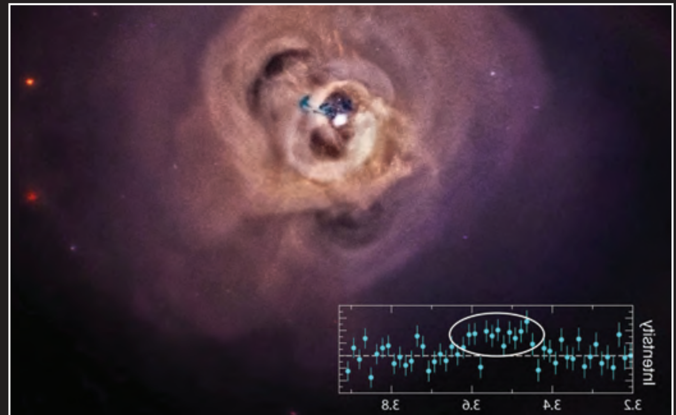
Tamam, sakin olun. NASA'daki bilim insanları uzayda daha önce görülmeyen bir X-ışını dalgası tespit etti. Işının nötrino bozulması sonucu ortaya çıkmış olabileceği tahmin ediliyor.

Evrenin yaklaşık %85'inin karanlık maddeden oluştuğu konusunda çoğu bilim insanı hemfikir. Karanlık madde, adından da anlaşılabileceği üzere, ışığı emmediği veya yansıtmadığı için bilim insanları tarafından sıradan metotlarla gözlenemiyor. Onun yerine galaksilerin hareketi üzerindeki çekimsel kuvveti gibi faktörler ölçülüyor. NASA'nın Chandra X-Ray gözlemevi ve ESA XMM-Newton uydu teleskobuyla gözlenen Perseus galaksi grubu, içerisindeki süperısılı hidrojen gaz bulutu dahilinde binlerce galaksi içeriyor. 10 milyon Celcius derece sıcaklıktaki Perseus, X-ışınları yayıyor.

Şimdi görülen X-ışınları ise 3,56 keV (kiloelektron volt) yoğunluğunda odaklanmış durumda. NASA'nın hesaplarına göre sinyalin bu spesifik dalga boyunda gelmiş olması, karanlık maddeden yayıldığı anlamına geliyor.

Başınızı ellerinizin arasına alıp "Ben bunlardan anlamam, karışık hesaplar bunlar, sen bana şunu de Erim, uzaylılar evimizi basacak mı, dolaptaki pudingimizi yiyecekler mi!" diyorsanız, Harvard-Smithsonian Astrofizik Merkezi'nden yurdum insanı Dr. Esra Bülbül'ün açıklamasını dinleyin: "Sinyal gazın içindeki bilinen bir elementten gelmiş olsaydı, X-ray ışınının bilinen başka dalga boylarında da sinyaller bırakmış olması gerekirdi. Bunlara rastlamadık. Karanlık madde açıklamasının biraz tahmin gibi kaldığını biliyoruz, ama eğer haklıysak bu birçok şeyi açıklamamıza yardım edecektir" dedi. Diğer yandan, araştırmacılar bu dalganın iki gözlem aracının da algı sınırlarını zorlayan bir miktarda olduğunu belirterek, sinyalin Perseus'un gazındaki normal bir maddeden de gelmiş olabileceğini vurguladı.

Kısacası şimdilik endişelenecek bir şey yok. Uzaylılar bizi lazerle kedi delirtir gibi uğraştırıp kıkırdamakla meşgul değilse, bu işi siz NASA'ya bırakın, güvenle pudinginizi yiyin. Uzay büyük, soğuk ve karanlık bir yer. Puding ise çok güzel. Tepesine de biraz hindistancevizi serpiştirmeyi ihmal etmeyin. **-Erim**



MINIX NEO X8-H

MEDYA OYNATICILARIN EN İYİSİ

Birkaç ay önce XBMC hakkında detaylı bir dosya hazırlamış ve şu an mevcut olan, en iyi medya oynatıcıyı bulmak için sefere çıkmıştık. Eğer XBMC nedir bilmiyorsanız ama medya oynatıcılara ilginiz varsa dosyayı Oyungezer Online'da bulabilirsiniz, kaçırmayın.

Bahsettiğim dosyada XBMC'nin yapabildiklerine hayran kalmış ve TV'de kullanabilmek için en iyi alternatifin Android tabanlı medya oynatıcılar olduğunu söylemiştik. Bu yeni nesil cihazların en iyisi olarak da Minix'in Neo X7 modelini seçmiştik. Ama artık değil çünkü bu ay Neo X8 piyasaya çıktı. Önceki modelin bütün artı özelliklerini alın; Dual-Band WiFi desteği, üç USB portu, şık ve küçük tasarım... Bunlara önce çok daha hızlı dört çekirdekli Cortex A9r4 işlemcisini ekleyin, cihaz kendini toplasın ve çok daha hızlı çalışsın, menüler aksın. Üzerine Android'in 4.4 Kitkat sürümünü yükleyin ki son özelliklerini kullanabilsin. Sonra XBMC'nin son sürümü Gotham'ı kurun, donanım hızlandırmalı video oynatabilsin. Madem donanım hızlandıracak filmlerimizi, bir de 8 çekirdekli Mali-450 GPU'sunu ekleyin. Artık elinizde 4K çözünürlükte bile filmleri sorunsuz oynatabilecek, en yeni Android oyunlarını çalıştırabilecek süper bir medya oynatıcı var.

Yukarıda bahsettiğim işlemci ve GPU'yu içeren Amlogic S802 çipsetinin eklenmesi, Android ve XBMC'nin son sürümlerinin kurulu gelmesi dışında Neo X8'in üç farkı daha var. Birincisi, cihaza yeni bir metro arayüzü eklenmiş. Klasik Android arayüzünü isterseniz kullanabiliyorsunuz ama Minix'in kendi arayüzü bir medya oynatıcı için çok daha kullanışlı İkinci fark depolama için NAND Flash bellek yerine medya oynatıcı için daha uygun olan eMMC bellek kullanması. Üçüncü fark ise donanım üzerinden Dolby Digital ve DTS çözebiliyor olması. Ancak bu özellik 16GB'lık Neo X8-H modelinde var, 8GB'lık Neo X8 modeli bu özelliği desteklemiyor. İki model arasında 15$ kadar fiyat farkı var.



Görünüşü ve fiyatı aynı kalsa da Minix Neo X8-H'a eklenen özellikler ona birkaç seviye atlatmış resmen. Hatırlatalım, cihazın Türkiye'de satışı yok. Ancak yurtdışından kargo dahil 150$'a alabiliyorsunuz (dx.com mesela). **-Tuğbek**

BÜYÜK TEKNOLOJİ BÜYÜK SORUMLULUK İSTER

Sıradan bir insanı süper kahramana çevirebilecek 12 yeni teknoloji

-Erim Bilgin

Neredeyse herkes süper kahraman olabilmek ister. (Anneannem dışında. Şimdi sordum "ister miydin uçabilmek falan" diye, "yok oğlum, ben korkarım" dedi.) Fakat eğer yok olan bir gezegenden Dünya'ya gönderilmek veya radyoaktif bir örümcek tarafından ısırılmak gibi lüksleriniz yoksa ne yapacaksınız? Biyolojisi normal olan insanların süper kahraman olması mümkün mü? Aslında bu konuyu çizgi romanların kendisi de ele alıyor. Bakınız: Batman ve Iron Man. Bazı karakterlerin "süper gücü", süper zengin olmalarından geliyor. Bazı karakterler ise zekâsını kullanarak kendisine güçler ekliyor (mesela Spider-Man'in ağ fırlatıcıları). Süper kahramanlığın yüzde ellisi kahramanlıksa, yüzde ellisi de "süperlik"tir.

Mesela biliyorsunuz ki suçluların korkulu rüyası olup insanları tehlikeden kurtardıktan sonra havalı bir çıkış yapmanız lazım. Onlar "teşekkürler Goyun Adam!" derken siz akbil basıp otobüsle uzaklaşacak değilsiniz ya, kanca fırlatıp bir çatıya doğru falan uçmanız lazım.

Peki gerçek dünyada bu güçlerin ne kadarına erişebiliriz? Sıradan bir insanı, süper insan seviyesine yükseltecek teknolojiler, günümüzde ne derecede mevcut? Maskenizi takıp dosyamıza dalın, ve bunları çatınızda denemeyin!


Geckskin

DUVAR SÜRÜNGENİ

Bildiğiniz gibi kendine şu kadarcık saygısı olan her süper kahraman, çatılarda dolaşır. Geceleri gökdelen çatılarında durup dramatik bir şekilde şehre bakmalısınız ki kahramanlık tribinizi tam olarak yaşayabilin. Fakat oraya nasıl çıkacaksınız? Yangın merdiveninden mi? Lütfen.

New York'un Cornell Üniversitesi'nde biyomolekül mühendisliği profesörleri **Paul Steen** ve **Michael Vogel** tarafından geliştirilen yeni bir cihaz, yüzey yapışkanlığını artıran bir kumaşta kullanılabiliyor. Araştırmacılar Florida'da yaşayan Plametto böceğinin, derisinden mikro boyutta su damlacıkları salgılayarak yüzey gerilimi yaratmasından esinlenmiş. Böcek bu yöntemle vücut ağırlığının yüz katından fazlasını taşısa bile, yapıştığı yüzeyden ancak istediği zaman ayrılıyor. Tasarladıkları kumaş da aynı prensiple çalışıyor. Cihazın avuç içi kadar bir yüzeye uygulanmış haliyle, yüz kiloya yakın ağırlığı çekmesi mümkün.



Küçük bir elektrik sinyali verildiğinde, birbirinden yalnız birkaç mikron uzaklıktaki milyonlarca küçük delikten çıkan mikroskopik su damlaları, cihazla yüzey arasında yüzey gerilimi oluşturarak cihazın yüzeyi "emmesini" sağlıyor. Sinyal tekrar verildiğinde ise damlacıklar geri çekilerek cihaz yüzeyden ayrılabiliyor.

Duvara yapışmak isteyen bir başka grup ise **Duncan Irschick** ve **Alfred Crosby** liderliğindeki UMass şirketinin icadı **Geckskin.** Örümcekler yerine kertenkelelerin yüzeylere yapışma özelliğinden yola çıkan bu proje, özel bir yüzey kullanıyor. Binlerce mikro kıl sayesinde yüzeylerin moleküllerine tutunan Geckskin, dümdüz yüzeylerde bile 300 kiloya yakın yük çekebiliyor. Bina duvarları gibi çıkıntılı yüzeylerde daha da fazla çekecektir. Curt Connors duymasın!

ÖRÜMCEK HİSLERİM ZİL ÇALIYOR

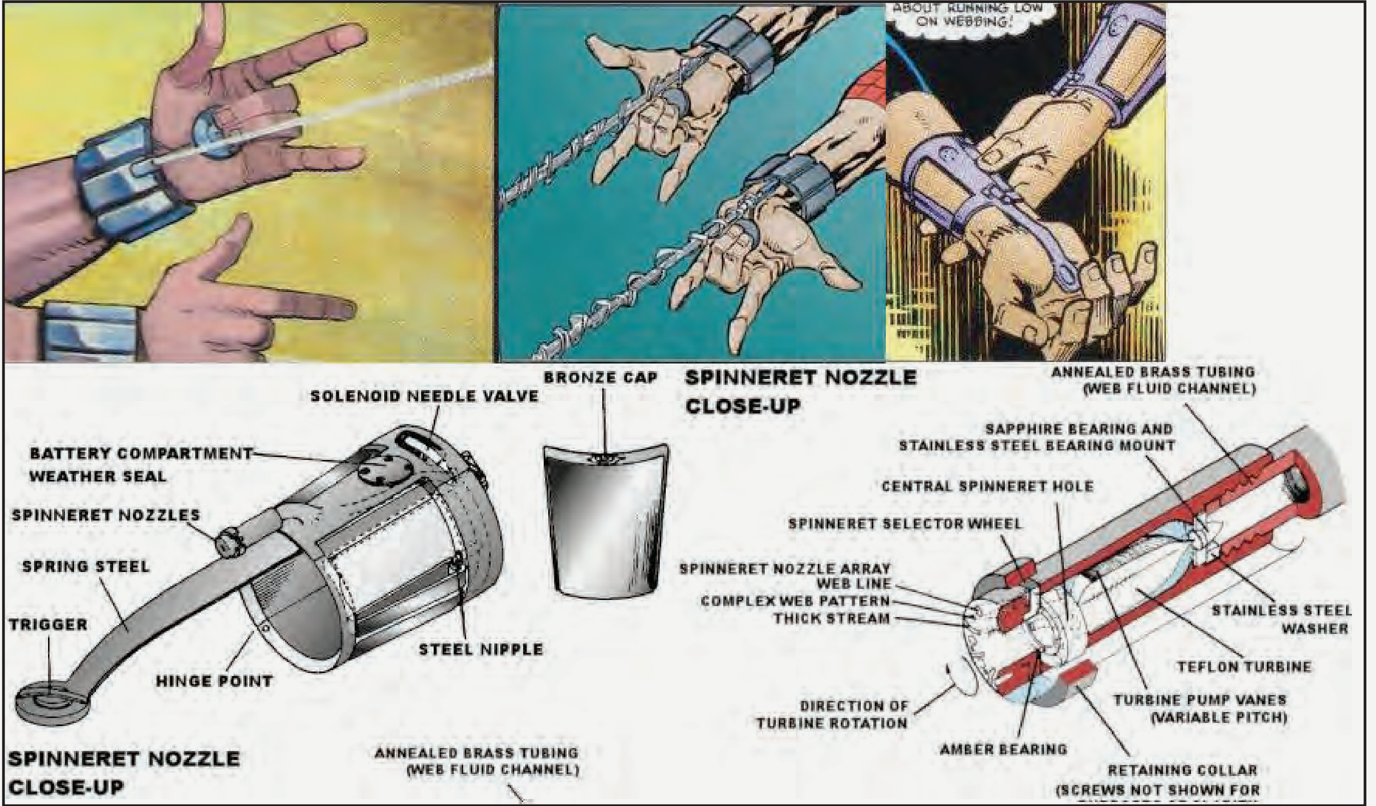
Tehlike kapıya dayandığında her zaman ensenizdeki o karıncalanmaya güvenebilirsiniz. Tabii Spider-Man iseniz. Değilseniz (hani bir ihtimal belki değilsinizdir) etrafınızdaki nesneleri sezmek için Illinois Üniversitesi'nden **Dr. Victor Mateevitsi**'nin geliştirdiği muhteşem isimli proje **SpiderSense**'e güvenebilirsiniz.

Vücudun belirli noktalarına yerleştirilen sensörler, etrafındaki nesnelerin uzaklığını ölçerek, kullanıcı nesnelere yaklaştıkça deriye basınç uyguluyor. Yapılan testlerde gözleri bağlanan insanlar etrafta rahatlıkla yolunu bulabilmekle kalmamış, üzerine gönderilen saldırganlarlardan kaçmayı bile %95 oranında başarmış. Cihazın şu anki versiyonunun üretilmesi yaklaşık 500 dolara mal olmuş, o halde ileriki versiyonların da öyle çok pahalı olmayacağını tahmin edebiliriz.

AĞ KAFA

Spider-Man'in elbette en dikkat çeken gücü, aslında örümcek ısırığından gelmeyen tek gücü: Ağları! Bir süper kahraman olmadan önce okulunun en büyük ineği olan Peter Parker, kimyaya olan sevgisi ve muhteşem zekası sayesinde sentetik bir örümcek ağı formülü ve onu püskürtecek ağ fırlatıcıları icat etmeyi başarmıştı.

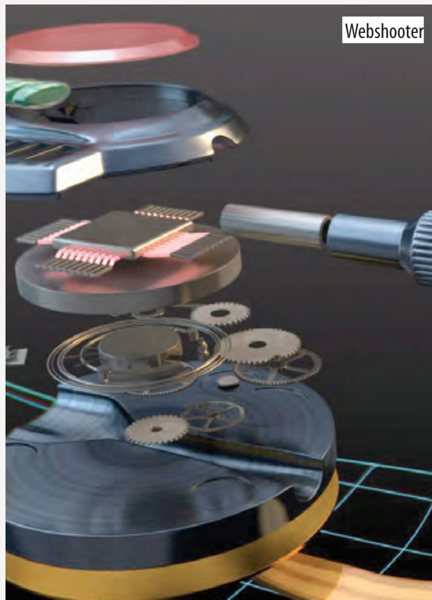
Yıllardır internette ağ fırlatıcılarını yeniden yaratan yüzlerce tasarım yayınlandı, ve hepsi de gayet başarılı aslında. Elektronik olanlardan tutun, hava veya su basıncıyla çalışanlara kadar, neredeyse endüstriyel kalitede birçok cihaz tasarlandı. Fırlatıcı kısmını artık resmen hallettik, fakat şimdilik bunları ancak su



tabancası gibi kullanabiliyoruz. Asıl sorun, ağ formülünde.

Çocukken eşi benzeri görülmez bir zekâ örneği sergileyerek japon yapıştırıcı ve eritilmiş poşetleri çırparak yapmaya çalıştığım gibi, internet ağ formülünü araştıran, yılmadan usanmadan formüller karşılaştıran genç araştırmacılarla dolu. Bunlardan bazıları 15-20 kiloya yakın ağırlıkları çekebilen formüller üretmiş durumda bile! Ama ortalama yetişkin bir insanın vücut ağırlığı bir yana, ağ atarak sallanmanın getirdiği ivme de işin içine girince, çok daha güçlü bir materyal bulmanız gerekiyor.

İşte bu noktada devreye, 2007 yılnıda Japonya'da kurulan **Spiber** şirketi giriyor. Örümcek ağının dünyadaki en esnek ve güçlü materyal olduğunu ve teknolojik her alanda kullanıma sunulması gerektiğini savunan şirket, yıllardır sürdürdüğü çalışmalar sonucu şu anda sentetik bir örümcek ağı üretmiş durumda. **QMONOS** adını verdikleri yeni bir protein türünü, genetiği değiştirilmiş bakterilere salgılatarak üreten şirket, şu anda yılda on ton örümcek ağı üretebiliyor. Örümcek ağının orantısal gücüne ve esnekliğine sahip madde, kumaş veya jel olarak bulunabilecek. Ateşe dayanıklı, hafif ve doğada çözünebilir olacak. Spiber, ürünün 2015 yılında pazara sunulacağını söylüyor.


Webshooter

O AYAKKABILARLA O ÇANTA MI?

Şehri korumadan önce, kendinizi koruyabilmelisiniz. Çizgi romanlardaki kumaş ve deri kostümler bir yana, *Christopher Nolan*'ın **Batman** filmlerindeki daha modern görünümlü kostümün, aslında yapılmasının pek de zor olmadığını öğrenmek sizi sevindirecektir. Kurşunları durdurabilen, ama aynı zamanda hafif bir kumaş olan **kevlar** katmanının üstüne stratejik olarak yerleştireceğiniz motosiklet koruyucuları işinizi görecektir. Mermileri durdurması için göğüs kısmına bor alaşımlı seramik plakalar yerleştirirseniz, kostümü fazla ağırlaştırmadan, üzerinize gelen mermilerin size zarar vermeden göğsünüzde parçalanmasını izleyebilirsiniz. Kostümdeki bıçaklar vs. zaten film setinde de gerçekten üretilmiş şeyler. Asıl sıkıntı ise elbette pelerin.

UÇAN MEMELİ

Batman'in pelerini ateş geçirmiyor, ve içinden elektrik dalgası geçtiğinde sertleşip açılabiliyor. İlginç bir bilgi: Filmde kullanılan pelerin, Nolan'ın isteği üzerine gerçekten hikâyede geçtiği gibi çalışan bir şekilde yapılmış. Yani sette kullanmak üzere, gerçekten içinden elektrik geçtiğinde sertleşip açılan bir sistem kurmuşlar. Günümüzde elektrik akımıyla buluştuğunda sertleşen birçok esnek materyal mevcut. Bunlardan yapılacak bir iskeletin üzerine paraşüt naylonundan bir kumaş geçirdiniz mi, alın size gerçek anlamda süzülmek için kullanabileceğiniz bir pelerin. Bu kumaşların yanmaması için ise **Nomex** adlı kumaştan kullanmanız gerekiyor.

Leicester Üniversitesi'nde bolca boş vakti olan araştırmacılar, Batman Begins filmindeki süzülme sahnesini analiz edip, gerçekçi olup olmadığını hesaplamışlar. Hesaplarına göre, uçuş gayet mümkün, yalnız tek sorun iniş. Batman'in atladığı yükseklikten atladıktan sonra 0,3 km yol katedilebilirmiş. Fakat sıra inişe geldiğinde, ivmeyle hızlanmış olan Batman, yerle saatte 80km hızla buluşacak. Yere o hızla inerse sakatlanmak bir yana, ölebilir. Bu sorunu halletmeniz için ya daha büyük bir pelerine, ya küçük bir paraşüte, ya da kendinizi aksi yönde itebilecek ufak jetlere ihtiyacınız var; yoksa yarasalık kariyeriniz çok kısa sürebilir.

Jetler ve kanatlardan bahsetmişken, kumaş kanatla işi olmayanlar için İsviçreli **Yves "Jetman" Rossy**'nin kendi yaptığı, karbonfiber kanatlı ve dört P200 jet motoruyla çalışan jetpack'den de bahsetmeden olmaz. Sırta takılarak saatte ortalama 200km hızla gidebilen jet, şimdilik sadece paraşüt yardımıyla inebiliyor.


Wingsuit

ÖRÜMCEK ÖZENTİSİ?

Batman pereriniyle uçmuyor, yalnızca yüksek yerlerden aşağı doğru süzülebiliyor. Yükselmek için ise kancasını kullanıyor. Gerçek hayatta böyle kanca atan cihazlar var, yalnız genelde fazla büyük oluyor. Çözüm ise MIT mezunu **Nathan Ball**'dan geliyor. Doğrudan Batman'in kemerindeki kanca sisteminden esinlenen ve Batman hayranı olduğunu itiraf eden Ball'un buluşu, 120 kiloluk bir yükü 5 saniyeden kısa bir sürede 15 metreye çekebilen bu cihaz sayesinde tek yapmanız gereken istediğiniz çatıya kancanızı geçirip, gerisini makaralı sisteme bırakmak. Sonra da hırıltılı sesiniz için pratik yapmaya başlayabilirsiniz.

YÜZEN MEMELİ

Hep çatılarda gezecek değilsiniz ya. Süper kahramanlar arada bir su altına girmek zorunda kalıyor. O zaman geldiğinde ise **Boston Çocuk Hastanesi**'nin geliştirdiği özel bir enjeksiyonla Aquaman'e dönüşebilirsiniz. Enjeksiyonun içeriğindeki yağ moleküllerine yerleştirilen yoğunlaştırılmış oksijen sayesinde, 30 dakika boyunca nefesinizi tutabiliyorsunuz! Enjeksiyon hayvan deneylerinde başarılı olsa da, henüz insanlar üzerinde daha fazla test edilmesi lazım.

O zamana kadar siz **DARPA**'nın geliştirdiği **PowerSwim** sistemini kullanabilirsiniz. Yüzerken bacak kaslarınızın çalışma prensibini değiştiren küçük flaplar kullanan sistem, yüzme hızınızı iki katına çıkarabiliyor. Nefes almak gibi ufak detayları da unutmamak lazım tabii. Gürültülü, kalın ve baloncuklarla yerinizi belli eden tüpleri unutun. **Poseidon** şirketinin ürettiği **PoseidonTech** rebreather, normal rebreather cihazlarına göre iki kat daha uzun süre nefes alabilmenizi sağlıyor. Sırtınızda ağır tüpler taşımadan, saatlerce dalabilirsiniz!

SÜPER GÖRÜŞ

Düşmanınızı adalete teslim etmek için, önce onu görebilmelisiniz. Geçen ay DATA'da karanlıkta görebilen kontakt lenslerden bahsetmiştik. Bu ay sadece gölgeleri değil, duvarları aşacağız.

MIT profesörü **Dina Katabi** ve öğrencisi **Fadel Adib**'in geliştirdiği Wi-Vi konsepti dikkat çekiyor. Devasa radar veya sonar ekipmanları taşımak istemeyenler için, düşük güçte bir Wi-Fi sinyali yeterli.

Bildiğiniz gibi Wi-Fi dalgaları duvarların içinden kısmen geçebiliyor. **Wi-Vi** cihazı, etrafına aynı anda iki Wi-Fi dalgası yayıyor. Bu dalgalar birbirinin tersi sinyaller içeriyor. Sinyaller birbirinden kısa süreli aralıklarla veriliyor. O sırada sabit olan nesneler (duvarlar gibi) iki sinyalde de aynı noktalardan sekeceği için, cihazlar bunları algılamıyor. Onun yerine, hareket eden nesnelerden gelen farklı sinyalleri algılıyorlar. Tabii çalışma prensibi bu olunca, sinyalleri izleyen kişinin de sabit durması gerekiyor, yoksa düzgün bir okuma elde edilemiyor (Splinter Cell Conviction'ı hatırlayan oldu mu?). Cihaz duvarın arkasını görmekle kalmıyor, gördüğü insanların kalp atışlarını ve nefes alma hızlarını bile ölçebiliyor! Normalde arama-kurtarma ekipleri için tasarlanan cihaz, bir süper kahramanın elinde çok faydalı olabilir. Tabii yaygınlaşırsa özel hayatı da yok edebilir.



Poseidon Tech Rebreather

Acaba bundan bir on yıl sonra Oyungezer'i almak için bayiye ağ atarak mı gideceğiz?

DELİCİ BAKIŞLAR

X-Men'de neden herkes en çok *Wolverine*'i sever? *Cyclops* hayranları, toplaşın! **Wicked Lasers** şirketinin dahilerinin, bir *Casio Green Slim* projektörünü açıp, içindeki özel lensin lazer ışınlarını aşırı derecede yoğunlaştırabildiğini fark etmeleri üzerine geliştirdikleri **Spyder III**, son derece tehlikeli bir lazer silahı desek az kaçmaz herhalde. Göze geldiği anda kalıcı olarak kör eden, deriye değdiği anda yakan bu lazer, gerçekten de oyuncak değil. Süper kahramanlar silah kullanmaz, ama listemizde bir silaha en çok yaklaşan şey olan bu lazer sizi Cyclops'a bir adım daha yaklaştırabilir. Yeter ki kedilere tutmayın.


Spyder III

ÇEKİRGE HEP ZIPLAR

Ne önereceğimi biliyor olmalısınız. Çocukken hepimizin hayalini kurduğu bir şey olsa gerek bu. (Hayır, pervaneli şapkadan bahsetmiyorum.) Portal sevenler de istemiştir. Hâlâ tahmin edemediyseniz çok mutsuz bir çocukluk geçirmiş olmalısınız. Bahsettiğim şey elbette yaylı ayakkabılar!

Şey, daha doğrusu bunlara "ayakkabı" denebilir mi emin değilim. Ama yaylanan zıplama şeyleri işte. Artık teknik adları bu olsun, Türkçede bir karşılıkları yok çünkü (yurt dışında *"Jumping Boots", "Jumping Stilts"* gibi terimlerle geçiyor). Yaylanan Zıplama Şeyleri'ni üreten bir sürü değişik şirket var. Her değişik modelin artıları ve eksileri mevcut, ama çoğu sizi ortalama 4 metre gibi yüksekliklere zıplatabiliyor. Tek sıkıntı, bunları taktığınız sürece hareket etmenin tek yolu zıplamak. Eğer "Kanguru Adam" olup şehri korumak istiyorduysanız işte buyrun.

DEMİR YUMRUK

Biyolojik güçler veya ufak cihazlar mankafalar içindir! Partiye gidecekseniz en güzel giysiyi giymelisiniz, ve sizi on insan gücünde yapabilecek devasa bir elektronik zırhtan daha şık ne olabilir? *Exoskeleton* muhabbetini artık hepimiz öğrendik. *Iron Man*'den tutun *Elysium*'a, kurgu dünyasında her taraf bu aralar değişik türlerde robotik iskeletlerle doldu taştı. İşin güzel yanı, gerçek dünyada da aynı durum geçerli. Günümüze kadar zaten yüzlerce değişik exoskeleton modeli yapıldı, ama son zamanlarda çıkanlar nihayet geçmişten alıştığımız kablo kalabalığı ve devasa mekanizmaları moda dışı etmeye başladı. Amerikan ordusunun *Future Force Warrior* projesi sonucu ortaya çıkan **Raytheon XOS 2**, 100 kiloluk yükü tek kolunuzla hiç efor sarfetmeden kaldırabilmenizi sağlıyor. Zırhın tamamı 68kg ağırlığında ama siz bir gramını dahi hissetmiyorsunuz. İlerleyen yıllarda, zırhların güç kaynakları geliştirildikçe çok daha hızlı ve güçlü zırhlar da bekleniyor. Hâlâ mühendisliğin gücüne inanmayan kaldıysa, biz göğsümüzde ark reaktörleriyle gezerken kıskançlık içinde izleyebilir. Sahip olabileceğiniz bir diğer süper güç ise Tony Stark'ın top sakalı. Söz konusu sakalın Iron Man zırhının asıl güç kaynağı olduğundan şüpheleniyorum. Denemeye değer.

GÜÇ KALKANLARI DEVREDE Mİ?

Dokunulmazlık sadece kötü kalpli politikacılara ve deniz analarına has değil! **BaeSystems** şirketi tarafından Amerikan ordusu için üretilmiş bir teknoloji sayesinde ordunun tüm araçları mermi ve bombalara karşı bir güç kalkanı oluşturabilmiş durumda. Cihazdaki bir süperkapasitör materyali nispeten küçük miktarlarda elektrikle şarj edilip, darbe gelmeden önce biriktirilen elektrik dışarı salınarak, cihaza doğru gelen tüm mermi ve bombaları dışarı doğru itebiliyor. 2005 yılından beri Irak ve Afganistan'da kullanılan cihaz epey geliştirilmesine rağmen şimdilik personel üzerinde taşınmak için fazla büyük, ama süper kahraman aracınıza yerleştirirseniz kötü adamlara cilayı çizdirmeden şehirde tur atabilirsiniz.

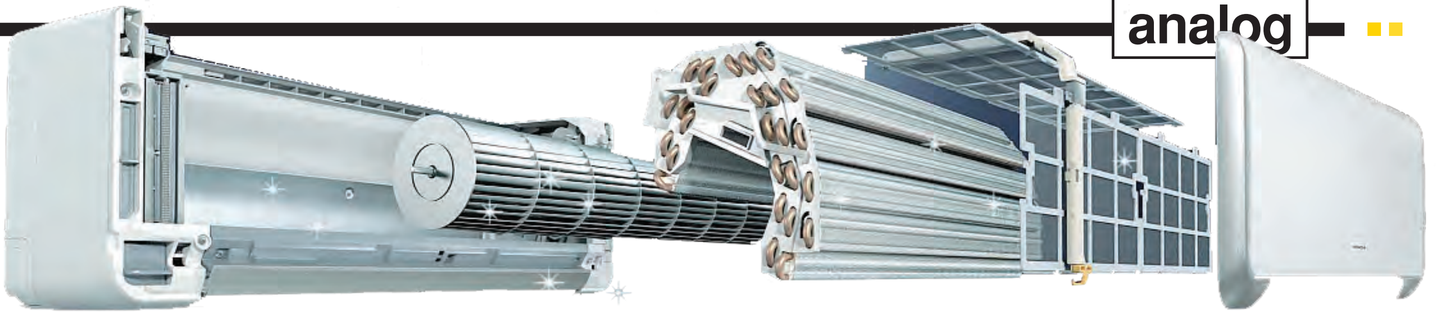
Gördüğünüz gibi günümüzde kullanılmaya hazır bir sürü süper güç mevcut. Şimdiye kadar geliştirilmeye yaklaşan ama başarılamayan birkaç proje de var, mesela görünmezlik teknolojisi gibi. Şimdilik bunları Harry Potter'a saklıyor ve *Cyborg Ninja* olabileceğimiz günleri beklemeye devam ediyoruz. Ama listeye bir daha baksanıza lütfen, cool takılmayı bırakırsak, daha şimdiden var olan teknolojiler İNANILMAZ! Acaba bundan bir on yıl sonra Oyungezer'i almak için bayiye ağ atarak mı gideceğiz? (Bayiye ağ ile sepet atmak da bir seçenek.)


Exoskeleton


Raytheon XOS 2

Dost Canlısı Komşunuz!

Bu dosyaya öncelikle dost canlısı komşumuz ağ kafayı hatırlatan cihazlar koymak zorundaydım, çünkü şahsen çocukluğumdan beri devasa bir Spidey fanıyım. Hiç de küçük sayılamayacak 12 yaşında, okul üniformasının içine kendi diktiği Spider-Man kostümünü giyerek okula giden bir adamdan bahsediyoruz. (Hani bir durum olursa hemen kostüme bürünebileyim diye. Ne kadar zekiymişim.) Spidey, ağları dışındaki tüm güçlerini, genetiğini değiştiren bir örümcek ısırığına borçlu. Genetik modifikasyon insanlar üzerinde uygulanabilene kadar o hayali unutun, ama tamamen çaresiz de değiliz...



KLİMA

SERİNLİĞİN BEYİN YAKAN TEKNOLOJİSİ

Yaz aylarındaki bir numaralı dostumuz, konforlu yaşamın ayrılmaz bir parçasıdır klima. Kimi zaman insanı fena çarpar, hasta eder, ama yine de ondan vazgeçilmez. Bugün birçoğumuzun evinde, arabasında, iş yerinde kliması var. Hatta klima sahibi olmak, gelişmekte olan bazı ülkelerde orta sınıf için bir statü sembolüne dahi dönüşmüş durumda.

Ortam sıcaklığını ve nem oranını düzenlemeye yarayan düzeneklerin ilk örneklerine eski Mısır, Roma ve Pers uygarlıklarında rastlıyoruz ki hepsi de suyun buharlaşırken ortamı serinletip nemlendirmesi ilkesine dayanıyor. Modern klimalarsa ancak on dokuzuncu yüzyılda kimya alanında yaşanan gelişmeler sonucunda ortaya çıkıyor. Bugün bildiğimiz iklimlendirme cihazlarının mucidi Amerikalı mühendis Willis Carrier (1876-1950) kabul edilir ki "Carrier" ismine halen bir marka olarak rastlamak mümkün.

NASIL ÇALIŞIR?

Enerji akışının doğal yönü sıcaktan soğuğa doğrudur. Örneğin kışın metal bir cismi tuttuğunuzda çok soğuk olduğunu hissedersiniz ya; nedeni cismin soğukluğunun elinize geçmesi değil, elinizin sıcaklığının cisme geçmesi, yani ısı kaybıdır. Enerji akışı ısıl dengeye ulaşılana dek devam eder.

Hâl böyle olunca sıcak iklimdeki bir ortamı soğutmak ve soğuk tutmak için özel çaba sarf etmek gerekir. Söz konusu ortam yatak odanız, arabanız, hatta buzdolabınızın içi de olsa mantık hep aynıdır: Sıvılar gaz haline geçerken etraftan ısı çeker. Binlerce yıl önce suyla gerçekleştirilen bu işlem için artık çok daha etkili özel kimyasal bileşimler kullanılıyor.

Çoğumuzun evde kullandığı klimalar "duvar tipi split klima" olarak bilinen, iki parçadan oluşan cihazlardır. Sıcak hava iç ünitedeki evaporatörden geçerken içindeki akışkan, gaz halini alır ve havayı soğutur. Fakat bu işlemi sürekli hale getirmek için gazın tekrar sıvılaştırılması gerekir. Bunun için dış ünitedeki kompresör, gazı sıkıştırır. Bu sırada ortaya çıkan ısı, dış ünitedeki kondansör ve fan aracılığıyla dışarı atılır. Kapalı bir sistem içinde tekrar tekrar hal değiştiren soğutucu akışkanın çevrimi, klimanın özüdür.

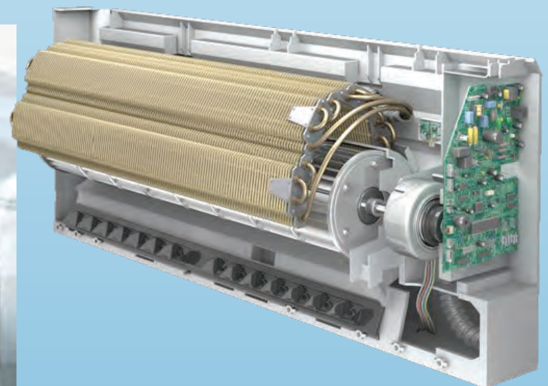
Günümüzde klimalar eskisi gibi çok zehirli ve yanıcı gazlar, ya da kloroflorokarbon (CFC) gibi atmosferdeki ozon tabakasını ciddi ölçüde zedeleyen bileşimler içermiyor. Fakat halen klima kullanımı, küresel ısınmanın başlıca faillerinden biri. Eğer gerçekten ihtiyaç duymuyorsanız (örneğin sağlığınız sıcak havadan olumsuz yönde etkilenmiyorsa) kullanmamanızı, illa ki kullanacaksanız da makul bir derecede çalıştırmanızı öneririz. **-Eren**



KLİMA TEMİZLİĞİ

Klimaların içinde biriken toz parçacıkları, zamanla hava akışına engel olarak cihazın soğutma performansını düşürmeye başlar. Klimaların verimli çalışması için düzenli olarak bakımının gerçekleştirilmesi gerekir. Basınç kontrolü ve benzeri denetimler için bir uzmana başvurmak şart, ama filtre temizliği kendi başınıza da yapabileceğiniz çok kolay bir işlem. Klimanın tipine, markasına ve modeline göre değişiklik gösterse de duvar tipi split klimalarda bu işlem genelde şöyledir:
Klimayı kapadıktan sonra ön kapağını iki yanından tutup yukarı doğru kaldırın. Metal boruların önünde, genelde iki tane, plastik bir çerçeveye sahip kocaman toz filtrelerini göreceksiniz. Yavaşça kendinize doğru çekip çıkarın. Bu filtreleri elektrik süpürgesiyle süpürebilir veya daha güzeli, musluk altında yıkayabilirsiniz. İyice temizleyip kuruttuktan sonra yerine yerleştirin ve klimanın kapağını kapayın. Bu işlemi sürekli kullanımda iki haftada bir tekrarlamanız önerilir.





2012 yılına ait Türkiye İklimlendirme Sanayi Sektör Raporu'na göre son on yıldan beri her yıl ülke içinde ortalama 1 milyonun üzerinde split klima satılıyor.

ZİHİN KONTROLÜ

BAŞKALARININ DÜŞÜNCE VE DAVRANIŞLARINI YÖNETMEK MÜMKÜN MÜ?

Kurgu dünyasında sıkça ele alınan konulardan biri de zihin kontrolüdür. Hem bir süper güç değeri taşır, hem de karakterlerin beklenmedik davranışlar sergilemesine yol açarak gerilimi artırır.

Oyunlar söz konusu olduğunda başlıca örneklerden biri *Command & Conquer: Red Alert 2*'deki Yuri ve Psychic Corps askerleridir: Kel kafalarına, boyunlarına ve bellerine taktıkları cihazlar zihin güçlerini artırır. *StarCraft* serisindeki Ghost'lar başkalarının zihnini okuyabilir, hatta içlerinden Kerrigan ve Nova gibileri çok güçlü zihinsel saldırılar gerçekleştirebilir; ama elbette Psionic güçlerin esas ustası Protoss'lardır. Benzer şekilde *XCOM: Enemy Unknown*'daki Psionic sınıfı askerler yeterince deneyim kazandıktan sonra Mind Control yeteneğiyle düşmanların kontrolünü ele geçirebilir. *Dishonored*'daki Possession adlı doğaüstü güç benzer bir etkiye sahip olsa da dikkatli kullanmak gerekir, zira kontrol ettiği canlı o esnada ölürse ana karakter Corvo da ölür. Doğrudan zihin kontrolünü konu alan ama daha az bilinen *Mindjack* ve *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* gibi oyunlar da vardır; ya da diğer bir deyişle, örnekler çoğaltılabilir...

Ancak zihinsel güçler her daim arzulanır cinsten değil. *Metal Gear Solid*'den Psycho Mantis şöyle der:

"Ömrüm boyunca binlerce erkek ve kadının geçmişini, bugününü ve geleceğini okudum... ve göz attığım her zihin tek bir saplantılı düşünceyle dolup taşıyordu: Kendi dölünü aktarmaya dayalı, bencilce ve midemi bulandıran bir arzu... Bu gezegende yaşayan her canlı kendi DNA'sını aktarmak için anlamsızca varlığını sürdürüyor."

Peki ya bu oyunlarda hiç gerçeklik payı var mı? Gerçekte de başkalarının zihnini okumak, düşüncelerini yönlendirmek ya da onları adeta bir kukla gibi yönetmek mümkün mü?

AKLINDAN BİR SAYI TUT

Zihin okuma deyince akla gelen ilk şey telepati. Ancak oyunlar ve diğer kurgularda sıkça karşımıza çıkan bu yetinin gerçekte var olduğuna dair hiçbir kanıt yok. Şimdiye dek yapılan onca bilimsel araştırma ve deneyin sonucunda, başkalarının zihnini okuyabilen tek bir insan dahi bulunamadığı gibi, bunun mümkün olduğuna dair bir ipucu da yakalayabilmiş değiliz.

Kendini telepat olarak tanımlayan ya da örneğin ölülerin ruhlarıyla iletişim kurabildiğini iddia eden kişiler sahiden yetenekli insanlar, ancak sanıldığı gibi değil. Karşısındakinin yüz ifadesi ve beden dilindeki ufak değişimleri algılamakta çok başarılı olan bu kişiler, ek olarak insan psikolojisindeki bazı açıklardan yararlanarak ikna gücünü üst düzeye taşıyor. "Cold reading" olarak bilinen bir dizi teknik sayesinde, hiç tanımadığı insanları hakkında çok şey bildiğine inandırıyor... Halbuki şarlatanlığı meslek edinmek yerine gerçekten zihin okumak istiyorsanız, teknolojiden yardım almanız şart.

İnsanlar bir nesneyi düşünüp zihninde canlandırdığında beynin çeşitli bölgeleri etkinleşir. Örneğin bir tornavida düşündüğünüzde nasıl tutulduğunu, nasıl çevrildiğini, neye benzediğini ve ne amaçla kullanıldığını aklınızdan geçirirsiniz. Buna bağlı olarak beyindeki nöronlar değişik ölçülerde harekete geçerek bir örüntü oluşturur. İşte, Carnegie Mellon Üniversitesi'nden psikolog Marcel Just ve Tom Mitchell, fMRI taraması aracılığıyla elde ettikleri görüntüleri belirli düşüncelerle ilişkilendirip bunu bir bilgisayara öğretmeyi başarmış. Yaptıkları deneyde gönüllü katılımcılardan, beşi tornavida veya çekiç gibi aletler, beşi de iglu veya



ALÜMİNYUM FOLYODAN ŞAPKA

İngilizce deyişle "tin foil hat", her türlü komplo teorisine inanmaya yatkın paranoyak insanlarla dalga geçmek amacıyla kullanılan bir simgedir. İlk ortaya çıkışıysa gerçek bir korku ve inanışa dayanıyor: Söylenen o ki alüminyum folyodan yapacağınız basit bir şapka, Faraday kafesi etkisi göstererek sizi -gerçek bir tehlike olan- zihinsel saldırılara karşı korur. Elbette bu doğru değil. Hatta böyle bir şapka sizi kablosuz modeminizin yaydığı cinsten zararsız radyo dalgalarından *kısmen* korusa da, başka frekansları tam aksine güçlendirebilir. Kim bilir, belki bu da gizli güçlerin gizli planının bir parçasıdır...

kale gibi yapılar olmak üzere toplam on adet şey düşünmelerini istemiş. Bu her ne kadar çok kısıtlı bir deney olsa da, bilgisayar yazılımı, düşüncelerini 100% doğruluk payıyla belirlemeyi başarmış.

Böylesine bir teknoloji elbette etik tartışmaları da beraberinde getiriyor. Eğer kimin ne düşündüğü makul bir hassasiyetle algılanabilecekse, "düşünce suçu" tanımı gelecekte hayatımızda bambaşka bir anlam taşıyabilir.

GİZLİ DENEYLER

İlginçtir ki insan zihnini manipüle etmek, okumaktan daha az teknoloji gerektiriyor. Yirminci yüzyıla damgasını vuran bazı deneyler bunun ürkütücü birer örneği.

1949-1952 yılları arasında Romanya'daki Piteşti hapishanesinde gerçekleştirilen deneyler, Doğu Bloku'ndaki en büyük beyin yıkama ve işkence programıydı. Bazı kaynaklara göre bin, başkalarına göre beş bin kişi, ideolojilerinden "arındırılmak" üzere dövülmüş, her türlü işkenceye maruz bırakılmış, küçük düşürücü ve akıl sağlığını zorlayıcı şartlarda çalıştırılmıştı. Deneylerin ne derece etkili olduğu bilinmiyor, ama nihayetinde bu insanlık dışı faaliyetlerden sorumlu tutulan toplamda yirmiden fazla kişi idama mahkûm edildi.

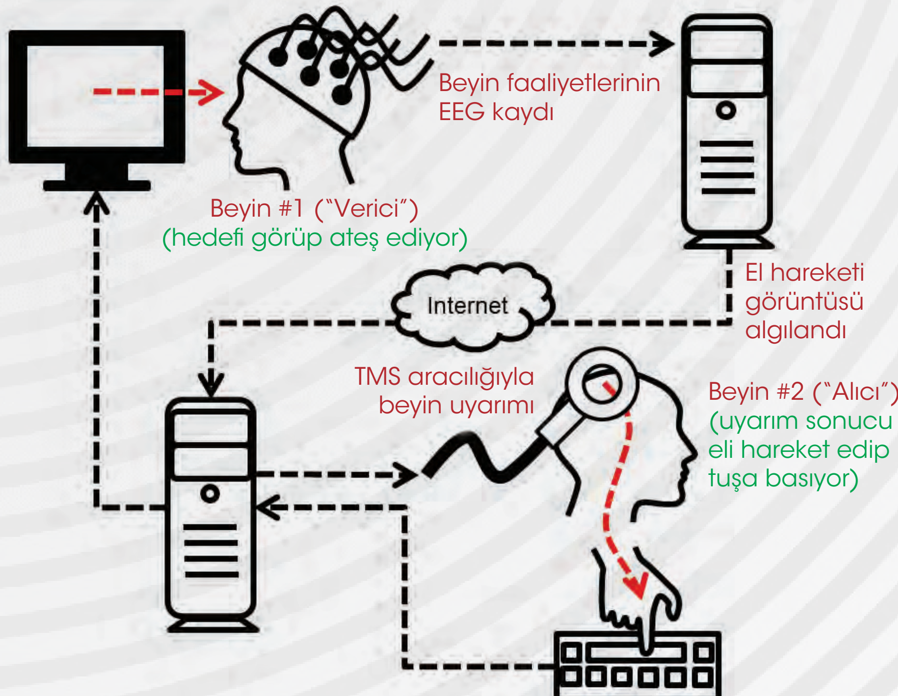
Gelgelelim bu konudaki belki de en meşhur deneye: CIA'in "zihin kontrol programı" olarak bilinen, 1950'lerde başlayıp 1973'e kadar devam eden MKUltra projesi. LSD başta olmak üzere el altından dağıtılan çeşitli uyuşturucu maddeler, hipnoz, duyulardan mahrum etme, tecrit, sözlü ve cinsel taciz, birçok işkence çeşidi... Bunlar, insanların akli durumuyla oynamak ve beyin fonksiyonlarını başkalaştırmak üzere MKUltra'da kullanılan yöntemlerden bazıları. CIA'in ya da bir başkasının zihin kontrol tekniklerinde başarılı olduğuna dair bir kanıt bulunmuyor. Watergate skandalının ardından yaşanan panik nedeniyle MKUltra'yla ilgili neredeyse tüm dosyalar imha edildiği için tam teşekküllü bir araştırma gerçekleştirmek mümkün olmamış. Fakat geriye kalanlardan öğrendiğimiz kadarıyla toplamda kırk dört Amerikan eğitim kurumu, on beş araştırma vakfı veya ilaç şirketi, on iki sağlık kurumu ve üç hapishane bu proje kapsamında faaliyet göstermiş. CIA, MKUltra'nın tamamen başarısız olduğunu ve benzeri deneylerin artık sürdürülmediğini belirtiyor. İnanıp inanmamak size kalmış.

Aslında insanların düşünce ve davranışlarını manipüle etmek için şiddete başvurmak şart değil. Örneğin subliminal mesajların kimi durumlarda kayda değer ölçüde etkili olduğu biliniyor. Hatta bu tarz tekniklerin kullanımı birçok ülkede olduğu gibi Türkiye'de de yasak: 6112 sayılı Radyo ve Televizyonların Kuruluş ve Yayın Hizmetleri Hakkında Kanun'un 9. maddesinin 2. fıkrası gereği, "Ticarî iletişimde bilinçaltı teknikleri kullanılamaz".

KONTROL KİMDE?

Evcil hayvanınızın bir uzaktan kumandası olsun ister miydiniz? Şaka değil; bu tarz çalışmaların başarılı örneklerini yıllardır görüyoruz. Örneğin klavyenizden bir yön tuşuna basıyorsunuz, kafasına yerleştirilen alıcıya aktarılan sinyaller farenin karar alma mekanizmasını etkiliyor ve fare istediğiniz yönde hareket ediyor. Çalışmalar farelerle sınırlı değil: Güvercin, kaplumbağa ve köpekbalığı gibi başka canlılara da hava, kara, su demeden uzaktan kumanda taktık, takıyoruz. Hatta geçtiğimiz yıl Kickstarter üzerinde başarıya ulaşan RoboRoach, akıllı telefonunuzdaki bir uygulama aracılığıyla bir hamamböceğini kontrol etmenize olanak tanıyordu. Bu tarz uygulamaların oyuncak olarak kullanılmaktan ziyade özellikle arama-kurtarma çalışmalarında fayda sağlayacağı düşünülüyor, ancak yine de hayvan hakları bakımından epey tartışmalı olduğu bir gerçek.

İnsanlar söz konusu olduğunda biraz daha gerideyiz, ama o konuda da çalışmalar sürüyor. Örneğin, Washington Üniversitesi'nde geliştirilen bir arayüz (bkz. aşağıdaki görsel) bir beyinden diğerine sinyal aktarmayı mümkün kılıyor. Öyle ki, katılımcılardan biri oyun oynarken hedefe ateş etmeyi düşündüğünde bağlı olduğu cihaz bu sinyali yakalıyor, sinyal internet üzerinden diğer katılımcının bilgisayarına aktarılıyor, bu katılımcıya bağlı cihaz katılımcının beynindeki el hareketlerini kontrol eden bölgeyi uyarıyor ve bam! Bir oyuncu diğerine ateş ettirdi! Elbette bu sistem daha çok yeni, ama bakarsınız günün birinde zihin kontrolünü korkulacak bir şey olarak düşünmeyi bırakır, onunla yeni oyunlar oynamanın yollarını ararız. **-Eren**




XCOM: Enemy Unknown


Metal Gear Solid


Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

PARAPSİKOLOJİ

Düşünce gücüyle bükülen kaşıklar, bedenden ayrılan bilinç, altıncı his gibi duyuötesi algılar... İnsan beyninin kullanılmayan müthiş bir potansiyel taşıdığı iddiasına rağmen, yüz yıllardır süren araştırmalarda parapsikolojik fenomenlerin varlığına dair bilimsel bir ispat bulunmuş değil. Yine de inanıyor, inanmak istiyoruz. Bu yüzden de kandırılmaya pek müsaitiz. The Secret gibi sözde kişisel gelişim kitapları milyonlar satıyor, Uri Geller gibi şovmenler prim yapıyor, "melek terapisi" gibi saçmalıklar para kazandırıyor... Mutlu olmak adına kandırılmayı göze alıyorsanız eyvallah, ancak gerçeklerin peşindeyseniz inanmak istediklerinize karşı temkinli yaklaşın; hele ki işinde *para* varsa.

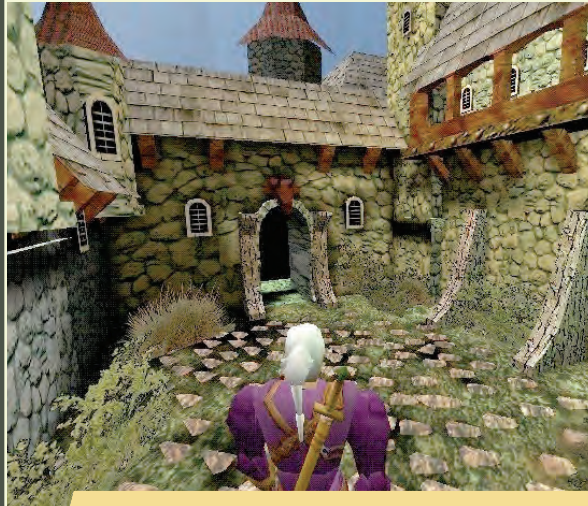
pixel

Ne andı be!

Doom III

Bir odaya giriyorum. Dört köşede duran dört ayrı geçit. Belli ki buralardan dört yaratık çıkacak. Aynen öyle oluyor ve karşıma dört tane Arch-Vile çıkıyor. Hepsini temizliyorum ve son derece rahat bir şekilde devam etmeye hazırlanıyorum ama o ne lan!! Köşeyi döner dönmez 20cm önümde koca bir Hell Knight! Hani dört geçit vardı!? Beşinci hayvan nereden geldi?!? Niye geldi?!!

-Ömer



■ Meğer ta 1996 yılında bir The Witcher oyununun yapımına başlanmış. Sapkowski ile bir fuarda tanışan Adrian Chmielarz (Bulletstorm'da emeği büyüktür) The Witcher'ın isim haklarını vs. alıp 15 kişilik bir ekiple aksiyon-adventure türündeki The Witcher'ı yapmaya başlamış. Ama başka oyunların da altına girip kaldırabileceklerinden fazla yük alınca proje azalarak bitmiş.

■ Retro oyun kültürüne araba dolusu referans içeren Angry Video Game Nerd: The Movie'nin çıkış tarihi açıklandı. Sadece ABD'de gösterime gireceği için onların tarihi bizi pek ilgilendirmiyor ama dijital indirmeye 2 Eylül'de açılacak. Eğlenceli bir de fragman yayınlandı: tinyurl.com/ogzavgnfragman

■ Rob Pardo, yani World of Warcraft'ın baş tasarımcısı ve StarCraft, Diablo II, Diablo III, Warcraft II gibi birçok oyunda önemli görevler almış önemli şahsiyet "yeni bir şeyler denemek" adına Blizzard'dan ayrıldı.

■ Tony Hawk's Pro Skater, Guitar Hero, PSX'teki Spider-Man gibi yapımlarıyla tanıdığımız, sevdiğimiz Neversoft dükkânı kapattı ve Infinity Ward'a dâhil oldu. Bundan sonra Call of Duty yapacak (...).

Karakter Evrimi / Squall Leonhart

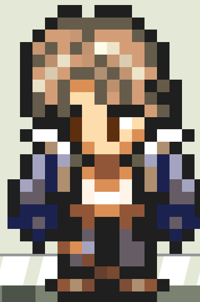
Final Fantasy VIII
1999



Final Fantasy VIII (CG)
1999



Final Fantasy Anthology
1999



Chocobo Racing
1999



Kingdom Hearts
2002



MS-DOS ÇIKIYOR!



C:\>cd ogz\pixel\dundem\agustos

Merhabalar dostlar, bugün karşınıza oyun dünyası için ne derece önemli olduğunu kestiremiyor olsam da genel olarak yazılım dünyası için bayağı büyük bir olaydan bahsetmek üzere çıktım.

Paul Allen ve Bill Gates isminde iki programcı tarafından kurulmuş Microsoft diye bir şirket var. Altair 8800 mini bilgisayarları için yazılımlar üreten bu şirket geçtiğimiz yıl Xenix isimli yazılımı ile işletim sistemi piyasasına adım atmıştı. Bu genç şirketin başarıları daha öncesinde son derece içine kapanık bir yapı sergileyen ünlü donanım üreticisi IBM'in ilgisini çekmiş olacak ki birlikte ciddi bir atılım yapma planlarını bu ay gerçeğe dönüştürüyorlar.

Bir süredir kişisel bilgisayar piyasasında tutunmaya çalışan IBM (Bu arada şu bilgisayar kelimesine de hiç alışamayacağım sanırım. Bilgisayar ne ki? Bilgi mi sayıyor? Bence kompiter diyelim.) yeni ve son derece iddialı IBM 5150 makinelerini bu ay çıkarıyor ve bu makinelerin en dikkat çekici tarafı Microsoft firması tarafından geliştirilen MS-DOS ismi verilen bir işletim sistemi tarafından yönetiliyor olması.

MS-DOS'un şu an için görünen en büyük artısı piyasaya hâkim olan 16 bit 808x işlemciler ile en uyumlu işletim sistemi olması. Eğer Microsoft ve IBM bu avantajlarını iyi kullanırlarsa rakiplerinin bir adım önüne geçmeleri son derece olası. Bir de ileride MS-DOS'un görsel bir arayüzü de destekleyeceği kapalı pencereler ardında konuşuluyor. O olursa uçar gider artık (ekranda simgeler olacak ve elimizdeki mouse isminde bir aygıtla onlara dokunacağız falan, ben de anlamadım, evet).

Doğal olarak bu MS-DOS olayının oyun dünyasını nasıl etkileyeceğini merak ediyorsunuzdur. Doğrusu bu konuda verilebilecek net cevaplarımız yok, biz de sizin gibi merak içerisindeyiz. MS-DOS bilgisayarın bütün kaynaklarının üzerinde tam kontrole sahip bir yazılım olduğundan sonsuz bir potansiyel taşıdığı kesin. Ama yani nihayetinde bilgisayarlardan bahsediyoruz. Evde cıvıl cıvıl konsollarımız dururken kimse oturup da dünyanın en sıkıcı aleti olan bilgisayarlarda oyun oynamaz diye düşünüyorum. Yine de dediğim gibi potansiyel sonsuz ve belki iyi-kötü birkaç oyun yapılır da bilgisayarlar niş ve küçük olsa da bir kitlenin oyun oynayabildiği makineler haline gelir. **-Ömer**

[Orijinal Tarih - Ağustos 1981]



Tarihi

MS-DOS, Windows 95'ten Windows NT'ye kadar kendi başına kullanılmıyor, bu işletim sistemlerinin destekleyicisi görevi görüyordu. 2000 yılının Eylül'ünden sonra da yeni sürümü çıkarılmadı. Ama ruhu "Komut İstemi (Command Prompt)" adı altında her daim bilgisayarlarımızda yaşatılıyor.





Oyunlar

MS-DOS'un genel olarak konsolların önüne geçip geçmediğini söylemek doğru olur mu emin değilim ama nice efsaneye ev sahipliği yaptığı da bir gerçek. Mesela:

- Command & Conquer: Red Alert
- SimCity
- X-Com: Enemy Unknown
- Sid Meier's Civilization
- Doom
- Wolfenstein 3D
- Grand Theft Auto
- Prince of Persia
- Carmageddon
- Daggerfall

Itadaki Street Special
2004



Kingdom Hearts II
2006



Dissidia
2009



Dissidia (Amano Form)
2009



Pictlogica
2013





Roller Coaster Tycoon

O Çıkışın İnişi Daha Da Zevkli

Şimdilerde nasıl ki simülasyon oyunları pıtırcık gibi her yerde karşımıza çıkıyor, bir zamanlar tycoon oyunları için geçerliydi bu. Tabii işin içinde bağımsızlar bu kadar fazla bulunmadığından hepsi kendilerince mantıklı yapımlardı. Yani arkalarında orta şekerli firmalar vardı. Bugün dönüp baktığımda en çok etki bırakanlardan birisi *Theme Hospital*'dır (ki bir ara Son Jeton'da adını tekrar anmak lazım). Sonra *Industry Giant* vardı, o yaşta kamyonların mı trenlerin mi daha verimli olduğuna kafa patlatıp ciddiyet içinde tartışmayı öğrenmemi sağlayan oyundu. Ama eğlence ve yaratıcılığı yan yana koyup da delicesine oynadığım bir oyun düşününce, *Roller Coaster Tycoon*'u tek geçenlerdenim ben de.

Hastane yaptık, şehir kurduk falan ama işin eğlencesi nerede? İşte burada. Çünkü *Roller Coaster Tycoon* tümüyle bir lunapark kurup işletme üstüne kuruluydu. Ha tabii sadece bunu görüp eğlenceden öleceğinizi sanmayın. Gerçi oyunda ölenler oluyor. Araçların kimileri hazır, kimileri sizin hayal gücünüzle ve mühendislik merakınızla sınırlı. Özellikle roller coaster dediğimiz, hız treni dediğimde kulağıma buruk gelen o araçların raylarını siz de planlayabiliyorsunuz. Çok yüksek ya da çok alçak, sakin ya da ölümcül parkurlar yapabiliyorsunuz. Ama hem fizik kurallarına uygun olmalı (momentumu hesaba katmalısınız), hem de insanları bindiklerine pişman etmemelisiniz.

Tabii lunaparka gitmek demek sadece araçlara binip eve dönmek demek değil. İşletmeci açısından bunun yemeği var, çöpü var, yürünecek biçimli yolları var, ne bileyim tuvaleti var (ki o tuvaletlerin bir de sırası var), var da var. Bu arada yağmur yağar, ziyaretçilerin şemsiye alacağı yer yapmanız gerekir. Havada güneş açar, su fiyatlarını ürkütmeden artırmak işinize gelir. Rüzgar çok eser, çöp kutularının kapaksız olanları burnunuza ekşi bir koku getirir. Ben de kafiye kasarım, oyun yazısı hızlısından sıkıcılaşıverir.

Her sorunun net bir cevabı yok *Roller Coaster Tycoon*'da. Aynı araca binen insanlar, özellikleri benzer gibi olsa da farklı düşüncelerle ayrılıyorlar. O nedenle eğlence merkezli olsa bile aslında kapsamlı ve ciddi bir planlama gerekiyor misafirleri mutlu edebilmek adına. Sonuçta inanılmaz üstün bir yapay zekâ yok (1999 yılındayız, normal) ama rastgelelik çok sıkı yakalanmış durumda. Gerçekten "**Herkesi memnun edemiyorsunuz**" bu oyunu oynarken ve bunu kabulleniyorsunuz. Sonra bünyenize bir huzur yayılıyor. Aslında saç baş yolarak Zen'i buluyorsunuz diyebilirim. Çünkü o kadar insanın nazını-niyazını çekmek zor iş. Ardından gerçek hayatta ilk sıra kavgasında gülümsemeyi ve "*o zaman sizi yandaki aracımıza alalım*" falan demeyi öğreniyorsunuz. İç huzur tycoon türünde, bırakın yogayı.

Oyunun çıktığı döneme dair en büyük eksisi bir sandbox modunun olmamasıydı. Yani serbestçe bir haritayı açıp orada keyfinize göre bir roller coaster tasarlayamıyordunuz. Normal zamanlarda da istediğinizi yapmak hep "BÜTÇE" engeline takıldığından hevesiniz kursağınızda kalabiliyordu. Ama dönemine göre yaratıcılığı ve beklenmedik bir konuya yaptığı doğru dokunuş sayesinde satış anlamında bayağı ses getirdi. Bugün bile (grafiklerine dayanabilirseniz) açıp oynayabilirsiniz. Gerçi yenilenmiş devam oyunları çıktı, hatta *Roller Coaster Tycoon 4* mobilde bile var. Ama ilk oyunun tadı (3'ün sandbox özelliğini kenara koyayım) hiçbirinde yok. **-Sarp**

NEDEN EFSANE OLDU?

Seç-Beğen-Oyna

Oyunda 21 farklı senaryo vardı. Tabii ilk anda hepsi açık değildi, sakin olun. Ama her birinde bir hedefe ulaşmaya çalışıyordunuz ve bunu gerçekleştirince ister ana menüye dönüp yeni senaryoya bulaşıyordunuz, isterseniz krallığınızı büyütmeye devam ediyordunuz. Hem yer şekilleri, hem suyla içli dışlı oluşları, hem de farklı tarih ve hava koşullarında geçmesiyle bu 22 farklı senaryo sıkmıyordu. Dolu doluydu yani.



Yolun Sonu Yok

En manyakça zevklerimden birisini, Roller Coaster Tycoon'da sistemi ucundan bug'a sokarak roller coaster'ları yarım bırakabildiğimde yaşamıştım. Oyunda, inşa ederken biraz zorlarsanız tam turu tamamlamasanız bile treni açma şansınız oluyordu. Bunu bulduğum andan sonra yürüme yollarına uçan arabalar mı ararsınız, göle çakılan katılımcılar mı... I ıh, cani değilim tabii ama böyle beklenmedik şeyleri inşa edebilmenin de keyfi bir başka oluyordu. Merak etmeyin,



herkesin mutlu ayrıldığı parklar da yaptım. Bu bahsettiklerimi bodrumumda gözden uzak tutuyorum. Yıh yıh yıh.

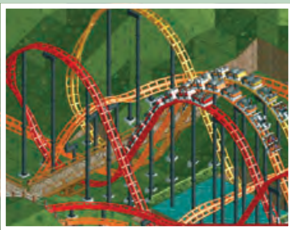
Doğaya Şekil Vermek

Oyunda yer şekillerine müdahale edebiliyordunuz. Yani kimi yerlerde toprağa bağlantınızı minimuma indirip tümüyle suların üstünde bir lunapark inşa edebiliyorken kimi yerlerde dağın içinden geçen yürüme yollarıyla ilginç bir konsept yakalayabiliyordunuz. Karelerden oluşan haritasında köşeler ve kenarlara müdahaleyle istediğiniz coğrafyayı yaratıyordunuz. E tabii hepsi para bunların. Zaten sandbox bölümünün olmamasının ceremesini çektiğiniz yerlerden biri de buydu. Ama doğaya çok sert müdahale etmek istemeseniz de kimi aletler için alanı düzeltmek ya da altgeçitler için giriş ve çıkışları yükseltmek kesinlikle başvurduğunuz hamlelerdi.

Ağır Mühendislik Dönüyor

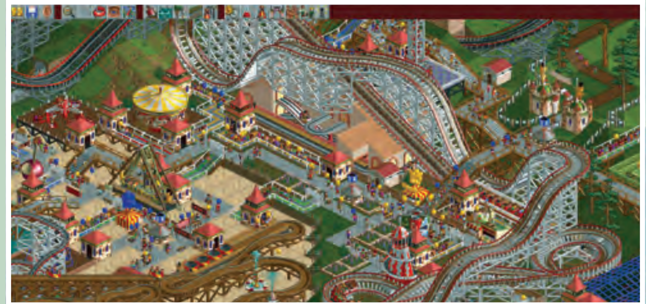
Oyunda koyabileceğiniz araçların çeşidi fena değildi. Hem

iki gelen ek paketle, hem de ilerleyen oyunlarda bu sayı tabii ki artıyor (mesela ilk oyunda su parkı mevzusu yoktu). Ama roller-coaster tasarımı, ciddiye de alsanız benim gibi facia senaryosu da yapsanız hassas planlama gerektiriyordu. Üstelik farklı roller coaster'ları birbirinin içinden geçirmek gibi uçuk planlarınız varsa, oyun kendi sistemi ölçeğinde buna izin veriyordu. Çünkü yeri şekillendiren kareler aynı zamanda inşa içinde kuralları koyuyor. O nedenle çok birbirini sıyıran raylar döşeyemiyorsunuz. Ama oyunda hazır gelen kimi roller coaster'lar hayal gücünüzü besleyebilir, siz de uçuk ray sistemlerinizi kurup misafirlerin ödünü patlatabilirsiniz.



Bakım ve Tamir

Oyunda inşa işinin yanında diğer tycoon oyunlarında olduğu gibi mikro yönetim de yapmanız gerekiyor. Tuvaletlerin fiyatlarından sosisli sandviçlere kadar her türlü şeye müdahale edebiliyorsunuz. İnsanların nereden girip hangi yola dağılacağına çizdiğiniz güzergahlarla karar veriyorsunuz. Son olarak araçların bakım ve onarımları ya da parkın temizliği de sizin sorumluluğunuzda. Tek tek çöpleri toplamıyorsunuz ama onları yapacak insanları işe alıyor, maaşlarını düzenliyorsunuz. Bu devirde tycoon oyunları azaldığı için farklıymış gibi gelebilir ama aslında türün birçok oyununda vardı bunlar. Sadece biz lunaparkların bu yanlarına maruz kalmamıştık hiç. Görünmez olan çalışanlar bir anda karşımıza çıkmıştı. İlginç ve ufuk açıcı bir deneyimdi. Neymiş, görünmez elfler çöpleri toplamıyormuş, insanlar varmış.

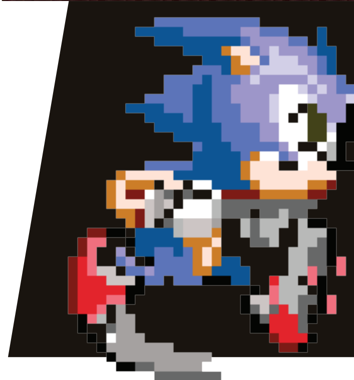


RETRO KOLEKSİYON

TÜRKİYE'DE RETRO OYUN VE KONSOL KOLEKSİYONCULUĞUNA GİRİŞ

İnternetteki retro oyunculuk şovlarını gördüğümden beri içimde bir yaradır, bir büyük hayaldir "retro orijinal oyun ve konsol koleksiyonculuğu". Meğersem bırakın evreni, ülkemizde bile yalnız değilmişim, eşek kadar adam olmuş pek çok retrocu varmış. Ben de neyim eksik dedim, altı aydır bu işe el attım, bir hayli de yol aldım, "yeni başlayandan daha yeni başlayanlara öğütler" tadında tecrübelerimi paylaştım. O da yetmedi, can alıcı ipuçları verdim, hatta birkaç koleksiyoncunun ağzından da tecrübelerini çaldım. Eğer siz de bu dünyaya adım atmak istiyorsanız gelin önce buraları bir okuyun bakalım. **-Emre**





Hayat Kurtaran İpuçları

• Kutulu ve kitapçıklı oyunlar ve konsollar retro oyunculuğun nurudur, kutsal kâsesidir. Eğer elinizde böyle şeyler varsa başkalarına yer açmak adına bunları atmak gibi bir hıyarlık yapmayın.

• Klon, kopya, çekme oyunlar değersizdir. Bunları elinizden çıkarabileceğinizi sanmayın.

• Bitpazarlarına mutlaka gidin. 10 liraya Atari 2600 gibi inanılmaz şeyler düşebiliyor (yaşanmış örnektir).

• Elinizdeki değerli malzemeye ekstra fiyat biçip "Ben bunu çok sağlam okuturum heh heh" gibi hayallere kapılmayın. Çünkü genelde retrocular her oyunun piyasasını en küçük cent'ine kadar ezbere bilir. Sadece rezil olduğunuzla kalırsınız.

• Oyun ya da konsol alırken eBay gibi sitelerden temel piyasa değerini öğrenip ona göre teklifte bulunun.

• Büyük elektronik mağazaları, bazen depo temizliği için ellerinde kalan eski oyunları 5-10 lira gibi komik fiyatlara verirler. Bu fırsatları sakın kaçırmayın, ağlarsınız.

• Eğer Collector's Edition, Limited Version gibi özel paketler

Retro Koleksiyonculuğa Giriş

Aslında ülkemize bu kültürün var olduğunu 1-2 sene önce Nintendocu sitesinde fark ettim. Zira ben internette gördüğüm kutulu NES oyunlarını alabilmenin hayaliyle yaşarken bu adamlar bu yavruları kendi aralarında takaslıyor, satıyor, abartısız ülkenin dört bir tarafından kendi aralarında akışı sağlıyordu. Commodore'cusu, Nintendo'cusu, SEGA'cısı, Atari'cisi falan meğerse bildiğin sessiz azınlıkmış bu topraklarda. Salyalarımı akıtan bu kültürün ülkemizde de bu işin hastaları sayesinde büyük bir oluşum haline geldiğini görünce dedim ki doğru düzgün bir işe girer girmez ben de bu büyük hayalime el atıyorum!

Nitekim bu senenin başında, yeni işime girer girmez koleksiyonumu da dizmeye başladım. Ve altı ayda tahminlerimin çok ötesinde yol aldığımı belirtmeliyim. Daha şimdiden retro oyun sayım 100'ü geçti (evet yazıyla yüz), hayatımda ilk defa bir SNES'im oldu ve Game & Watch gibi epik bir konsolum bile var artık. Daha da bombası bunların hepsini de sadece yurtiçi alışverişlerle, bizler gibi retro delilerinden buldum. Bir de yurtdışından alışverişe başlasak yani ohooo...

Az Çaylaktan Çok Çaylaklara Tavsiyeler

En önce şunu belirtmek gerekiyor: Tıpkı çoğu hobi işinde olduğu gibi retro oyun ve koleksiyon işine adım atacaksanız cebiniz her türlü biraz hafifleyecektir, benden söylemesi. Zira ben de bu işe "Ayda 50 liradan fazla harcamayacağım, yavaş yavaş gideceğim" diye başladım ama ı ıh. Şimdi bir taraflarımla güldüğüm bu kural tam anlamıyla hayal oldu ve ocağıma incir ağacı dikilmiş durumda. Peki, pişman mıyım? Kesinlikle hayır.

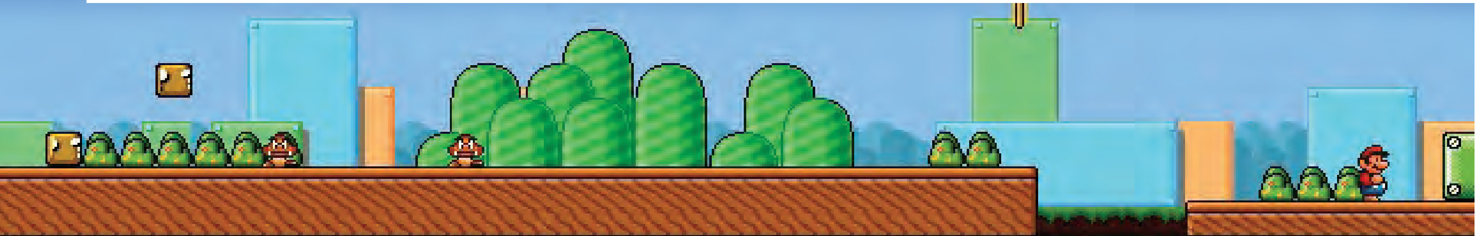
Benim gibi işe önce yurtiçinde başlayacaksanız sürekli gözlerinizi açık tutmanız ve en azından günde bir kere Sahibinden, Gittigidiyor gibi sitelerin yeni oyun ilanlarını



TIPKI ÇOĞU HOBİ İŞİNDE OLDUĞU GİBİ RETRO KOLEKSİYON İŞİNDE DE CEBİNİZİN BİR PARÇA HAFİFLEMESİNE HAZIR OLMALISINIZ

kontrol etmeniz gerekiyor. Çünkü bazen oyunun kıymetinden haberi olmayan birisi çıtır çerez parasına elinden çıksın diye buralara koyuyor ve bu gibi kıymetli ürünlerin başka alıcılar tarafından buharlaştırılması 1-2 saati geçmiyor. Avınızı dikkatle izlemeli, ilk açığında üzerine atlamalısınız yani. Yok ben ayda yılda bir girer bakarım diyorsanız arşivinizde pek kıymetli olmayan çerçöp oyunlar olur yani, haberiniz olsun. Bu dediğime şimdi inanmıyorsunuz belki ama işin içine girdiğinizde ve yüzlerce liralık fakat gene de değerinin altında ilanların nasıl 10-15 dakikada buharlaştığını görünce kulaklarımı fazlasıyla çınlatacaksınız.





değilse genelde PC oyunları para etmez. Gaza gelip de bunları depolamayın. Sitelerde 40-50 tane PC oyununun toplam 20 liraya bile satılmadığını görürsünüz.

- Bahsettiğim gibi özel paketler değilse genelde spor oyunları konsol için bile olsa pek değerli değildir.
- Bu işe gönül veren insanların olduğu sitelerde takılın, dostluklar kurun, yardımcı olun, 3-5 kuruşa tamah edeceğinize hediyeler verin, birbirinize kampanyaları haber verin.
- Bu işe başlarken en azından takas adına oyun sayısını artırmak iyidir ama zamanla değerlerini yitirirler. Sizin için özel bir değeri olmadıkça oyunlarınızın az ama öz olmasını tercih edin.
- Oyunların olduğu gibi konsolların da klonları var. Aldığınız şeyin orijinal olmasına dikkat edin. Sırf ucuza buldum diye çerçöp satın almayın.
- Çok uygun ve bulunması zor bir şey denk gelirse şansınızı zorlayıp kaçırmamaya çalışın. Yeminle çok pis pişman olursunuz.
- Bu gibi ürünlerin satıldığı siteleri sık sık ziyaret edin, takipte olun.
- Bir ürünün kabı açıldığı an sıfır olmaktan çıkar, öyle sadece 5dk oynadım dediğiniz bir oyun artık ne kadar temiz olursa olsun sıfır değildir, maddi değerinden biraz kaybetmiştir, ona göre!
- Kargo şirketlerini zengin etmeye hazır olun.







SAHİBİNDEN VE GİTTİGİDİYOR GİBİ SİTELERE HER GÜN GİRİP YENİ EKLENEN OYUNLARA BAKMAK, ZORUNLULUK GİBİ BİR ŞEY

İşte bu yüzden sırf ayağınıza kadar gelen fırsatları kaçırmamak adına denk geldiğiniz ilanları havada kaptığınızı ve farkında bile olmadan cebinizin kan anladığını göreceksiniz, tıpkı ilk paragrafta anlattığım gibi. Ama üzülmeyin, retro oyun piyasası emlak yatırımı yapmak gibi bir şey. Hakikaten kolay kolay değer kaybetmedikleri gibi hatta zamanla daha da kıymete bindikleri için vazgeçip elinizden çıkarmak istediğinizde biraz uğraşırsanız zarara uğramayacağınızı, hatta kâra bile geçtiğinizi göreceksiniz.

Lakin sırf bu yüzden piyasa, oyun oynamakla pek alakası olmayan, tek yaptığı bütün bu oyunları ve konsolları kapatıp kısa süre sonra çok daha yüksek fiyatlarla satmak olan çakma retrocularla dolu. Beni de en çok rahatsız eden kesim bu işte. Süpermarketler depo boşaltmak adına 5-10 liraya oyunlarını elden çıkarmak istediği zaman rafları ve sepetleri olduğu gibi alan tipler bunlar. Kendisinden oyun almasanız bile sizin almaya niyetlendiğiniz bir konsolu sadece satıp kâr etmek için alarak bile yolunuza taş koyacakları için siz de sinir olacaksınız bunlara. İsim vermeyeyim, 80 liraya satılan orijinal bir NES'i almaya niyetlendiğimde NES'i olduğu halde aç kurt gibi atlayan, beni ve pek çok kişiyi sinir krizlerine sokan abartısız 20-30 örnekle karşılaştım. Şimdi anladınız mı neden sürekli tetikte olmanız gerektiğini?

Tabii yurtiçi alışverişin en önemli kısmı olan hayran sitelerini atlamamak gerekiyor ki buralarda yer edinmemeniz çok büyük bir kayıp olacaktır sizin adınıza. Yanlış anlaşılmasın, sırf iş görülsün diye çakma dostluklar kurun demiyorum. Ama Nintendocu, Commodore.gen.tr, Forumdonanımhaber gibi bu işe gönül veren ve amaçları para kazanmak olmayan gerçek oyuncularla samimiyet kurduğunuz zaman farkında bile olmadan arşivinizin patlama yaşadığını göreceksiniz. Çünkü dostluk kurduğunuz bu insanlar internet fiyatlarının çok daha altına hayallerinizi süsleyen oyunları satacak, gerekirse takas edecek, hatta ve hatta yeri geldiğinde aynen hediye ederek hayatı da bayram edecekler. İnanın sadece 6 ayda gerçekten de çok sevdiğim pek çok retrocu dost edindim bu ortamlarda. O yüzden ilk amacınız alım-satım olmasın, bu insanlarla muhabbet edin, dostluklar kurun, fazlalık oyunlarınızı ihtiyacı olanlara hediye edin, sizlerle aynı kafada insanların dünyasına



Peşinde koştuğum konsolu başkası kapınca ben (temsili)

ortak olun. İnanın koleksiyonculuğunuz feci derecede rahatlayacak.

Yok, ben bununla uğraşamam diyorsanız da sizi işin en temiz, en rahat kısmı olan yurtdışından alışverişe davet ediyorum. Zaten artık yurtdışından alışverişi öğretmeye kalksam beni döversiniz herhalde. Her ne kadar çok sayıda oyun almadığınız sürece genelde yurtiçinden daha pahalıya gelse de eBay, Amazon, Dkoldies gibi siteler en temiz koleksiyonculuk araçları. Çünkü ne yazık ki bazen ülkemizin kaba, anlayışsız, cahil ve tek bildiği kâr etmek olan tiplerine denk gelince sinirden fıttırıyor insan. Zira genelde bu gibi siteler iade, değişim gibi konularda pek sıkıntı çıkarmıyor. Ama yurtiçi alışverişte de geçerli olan fırsatçılık buralarda da var, hatta daha da yoğun. Açık artırması 1 dolardan başlayan oyunun son dakikalarda 100 katına çıktığını görünce Oberyn gibi gözleri patlıyor insanın.

Retro oyun koleksiyonculuğu burada yazdıklarımın çok çok daha fazlası ve emin olun daha sayfalar dolusu yazabilirim bu konu hakkında. Ama verdiğim bu ilk bilgilerin, yeni başlayacak olanlara bir hayli yarayacağını düşünüyorum. Çünkü dediğim gibi sadece yurtiçi alışverişi, takaslar ve tonla hediye (evet bir sürü hediye) sayesinde 6 ayda arşivim, odama girince hayallerini kurduğum şekilde baktıkça içimi aşkla doldurur hale geldi. Bit'iniz bol olsun!

Türkiye'den retro oyun & konsol koleksiyoncusu örnekleri

"Aile boyu koleksiyon"

CENGİZ ERMİŞ

Koleksiyoncu muyum? Bence tam sayılmaz. Son 5 yıldır topladığım ve bir yandan sergileyip bir yandan da kullanmaktan haz duyduğum bir miktar retro oyuncak, oyun ve konsolum var elimde ama... Neyse adını siz koyarsınız.

Bu çocuksu saplantıya yaş ve eğitim ilerledikçe farklı bakış açılarıyla yaklaşmaya da başladım ve benim için bir tez konusu olabilecek ekonomik, sosyal ve sanatsal taraflarını keşfettim. Bundan da büyük zevk aldım. Tabii iş-güç sahibi olmadan şu andaki kadar cihaza sahip olmamın imkânı yoktu... Ha bir de, bu işte "EŞ" kilittir. Neyse ki ben şanslıyım. Benim için Eş = Player 2 demek. Player 3 de yolda...



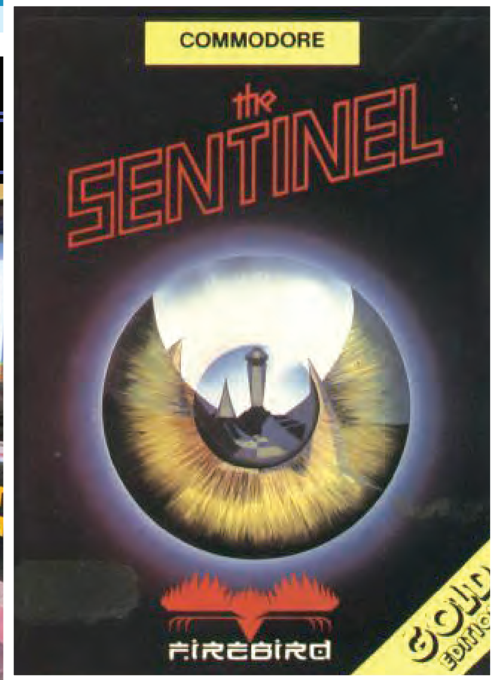


TOPLU ALMAZSANIZ GENELDE DAHA PAHALIYA GELİR AMA İŞ CİDDİYE BİNİYORSA YURTDIŞI ALIŞVERİŞİ KAÇINILMAZ

İlk edindiğim konsol klasik Game Boy oldu. Başlarda "Kiracıyız, evimiz olsa ev konsollarına da başlarım" diyordum. Sonra baktım ki olmayacak "Koy konsolu rahvan gitsin, evden eve taşıma şirketi düşünsün" diyerek ona da giriştim. Son hamleyle biraz abartmış olabilirim zira eve bir de atari salonlarındaki makinelerden koydum. "Koleksiyoncuk"umun göz bebekleri Vectrex ve Atari 2600'ün 6 şalterli ahşap desenli modeli olmakla birlikte, 1979'dan sonra popüler olmuş ve dönemine damga vurmuş birçok konsol var elimde.

Şu kesin ki bu iş "Benim de bir uğraşım olsun" diye yapılmaz. Yoksa ilk paraya sıkıştığınızda elinizdekileri satmaya çalışırken bulursunuz kendinizi. Saplantılıyım, tutkuluyum, maddi olarak da "Ehh işte yuvarlanıp gidiyoruz" diyorsanız bu iş sizin için de çok zevkli olabilir. İkinci el siteleri, retro üzerine forumlar, eBay ve bitpazarları sizin avlanma



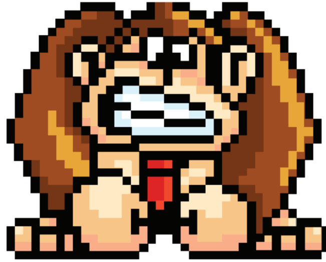


alanınız. Gazanız mübarek ola. Eş önemli bak! *(Unutmadan, Cengiz'in sırf retro oyun dünyası üzerine harika videolar çektiği bir YouTube kanalı var "Cengiz's Retro Game Room" diye. Sakın kaçırmayın. -Emre)*

"Kutusundan çıkmayan konsola hayır"

ARAS ALKAN

Geçmişte beni mutlu eden şeyleri bir kenara atamıyorum. Hayatımın her döneminde mutlaka en az bir oyun konsolum oldu. Bunlardan ilki ise ben ekmeğe daha mama derken Türkiye'de "kara kutu" diye tabir edilen Atari 2600 klonudur. İlginçtir o dönemde hiç orijinal 2600 kartuşum olmadı ama hep kara kutudaki o kartuş slotunu merak etmişimdir. "Acaba" derdim, "şu an oynayabildiklerimden daha büyülü, daha heyecan verici şeyler de mi var?" Gerçekler elbette bu şekilde değilmiş, size fazladan hayal



"YAŞLANDIĞIMIZ İÇİN VAZGEÇMEYİZ OYUN OYNAMAKTAN, OYUN OYNAMAKTAN VAZGEÇTİĞİMİZ İÇİN YAŞLANIRIZ" - G.B. Shaw

gücünü oyun keyfini orijinal oyunlar kitapçıklarıyla, kutularıyla, renkli kapak tasarımlarıyla, sloganlarıyla, insanda arşivleme hissi uyandıran reklamlarla yapıyormuş.

Aslına bakarsanız ben de eskileri yeniden toplamaya belki de bu şekilde başladım. Aynı duyguları yaşayarak, yani çocukluğumdaki kara kutunun kartuş slotunu ve kartuşlu bütün konsolları merak ederek; üstelik o kartuşları temin ederek, biriktirerek, hayal gücümle yetinmeyerek hepsini yeniden yaşayarak. Belki de bu yüzdendir ki sıfır, hiç açılmamış ve denenmemiş konsolum yoktur arşivimde. Elimdeki bütün cihazlarımı dener, açar, tamir eder, oynar, saklar, arkadaşlarımla paylaşırım.

Sonuç olarak maddi olanaklar da önemli bir mesele. Şanslıysanız annenizden babanızdan gelen belli bir miktar parayı ya da çalışan biriyseniz maaşınızın bir kısmını bu hevese vermeniz gerekiyor. Buna bitpazarları, antikacılar, çarşılar, yurtiçi ve artık kaçınılmaz son olarak yurtdışı online alışveriş sitelerini ekleyerek devam ediyorum. Yeni başlamış biri olsam da elimde bir kısmı kutulu bir kısmı kutusuz, çoğu kitapçıklı (e haliyle) 90'ı aşkın Atari 2600 oyunum var. Pek çok SNES, PSX, GameBoy oyunu da cabası. Tabii bütün bu oyunları oynatacak konsollara da sahip biri olarak ben henüz yolun başındayım diyorum.

"Anı koleksiyonu"

RETROMANTR SCAVUS

Bence retro koleksiyoncuların başlangıç nedenleri çocukluk dönemiyle alakalı bastırılmış duygulardır. Kimisi Almancı komşusunda görmüş ve bir el oynamaktan öteye gidememiştir, kimi anne-baba baskısı ile atarilerden soğutulmaya çalışılmıştır (TV'yi bozuyormuş!). Ya da maddi imkânsızlıklar falan.

İş hayatına girene kadar sistem buydu, ta ki 2005 yılına kadar. O yıl bana çok değerli bir arkadaşım DMG-01 GameBoy hediye etti. Tabii hemen ardından 10 yıllık dilime ait anılar yağmuru. O an elimde ilk sahip olduğum GB türü duruyordu. Ben onu Pocket, Color falan bütün versiyonları ile aldatmıştım oysaki! İşte benim miladım budur ve geçen dokuz senedir anılarımı topluyorum. Şu an anılarımı toplaya toplaya portatif ağırlıklı bir koleksiyonun sahibi oldum. Her koleksiyoncunun bir vazgeçilmezi vardır. Ben bunları TV konsolu ve el atarisi olarak ayırmak isterim. Gameboy'da Takara Firmasının SNK portları vazgeçilmezim, özellikle Konami HyperBoy ile oynamak tarif edilemez. Süper Famicom'da ise Super Bomberman Serisi benim için aynı ortamda 5 kişi ile çoklu oyunculuğu, eğlenceyi zirveye ulaştırabilen tek oyundur.



bu gazda Angry Video Game Nerd ve Nintendocu'da tanıştığım koleksiyoncularının arşivlerinin payı büyük. Bu okuduğunuz adamların 3-5 oyunum var diye artistlik yapmalarına da inanmayın. Onlarınkinin yanında oldukça mütevazı kalan, 100 kadar oyunluk bir koleksiyon benimkisi, birkaç tane de konsol. Ama bu süre zarfı için de hiç fena sayılmaz.

Zaten oyunu aldıktan sonra uzun süre bekleme sabrını gösteremediğimden yurtiçi avlanıyorum şimdilik. İyi pusuya yatılırsa çok sağlam parçalar çıkabiliyor canım ülkemizden, özellikle de hayran siteleri ve alışveriş sitelerinden. King of Fighters'lar, Famicom için Dragon Quest'ler, Onimusha'lar ve GameGear için tam set Fatal Fury Special, Atari 2600 için Adventure kartuşu, orijinal Game & Watch gibi gözümün nuru parçalar hep bu topraklardan.

Tabii bu koleksiyonda dostların sayısız hediyelerini ve aylardır bıkıp usanmadan bütün kargo işlerimi halleden kız arkadaşımın da hakkını vermem gerekiyor, onlar olmasa gerçekten bu iş bu kadar büyümeyebilirdi. Lakin zorluğu ya da masrafı ne olursa olsun bu giriştiğim işi hayatım boyunca en çok keyif aldığım şeylerden biri oldu, resmen yaşama sevinci verdi. Sonuçta benim gibi dünyayı piksel piksel gören bir adamsanız odanıza girince size kutusuyla, karizmasıyla selam çakan oyunlarınızın verdiği haz tarifsiz. Yemişim dijital indirmesini...

Günümüzde benim gibi anılarına tekrar kavuşmak isteyenlere tavsiyem ilk başta boşuna cihaz arayışı içinde olmasınlar! Onun yerine retrocu gerçek bir dost edinmeleri zaten cihazları onların önüne serecektir. Retro'cunun cihazı dostunundur. O yokluğu yaşayan nesil için artık bir el oynayabilir miyim dönemi değil, gel beraber oynayalım zamanı!

"Bütçe, sabır ve tornavida"

GERGOZEN

Video oyunları ile tanışmam 80'li yıllara dayanıyor. Dergilerde veya vitrinlerde gördüğüm, birkaçına da sahip olma şansına eriştiğim konsolları toplama çabası benimki. Nostaljik bir tatmin diyebilirim. Tabii her hobide olduğu gibi bir acemilik dönemi oluyor. Başlangıçta ne bulursam saldırdım. Tabii maddiyat engeline takılmam uzun sürmedi. Ben de kendime bir hedef belirledim: Sega Game Gear.

Eğer hesaplı bulabilirsem başka konsol ve oyunlar da alıyorum arada. Yer sıkıntım olduğundan ve kablo kargaşasından da hoşlanmadığımdan TV konsolları bana göre değil. Game Gear ise bilinçli bir seçim. 30 kadar Game Gear oyunu, 2-3 tane de Game Gear'ım var. Zaten bahsedeceğim de bu. İyi bütçe olmadan olmuyor bu iş. En az 3000 lira harcamışımdır elimdekilere. Yarısı hurda çıktığından attım veya yedek parça yaptım. Sıfır aldığım hiçbir şeyden verim alamadım. Bütçemin yetmediği yerde kedinin ciğere baktığı gibi baktım.

Türkiye bu hobi için cennet sayılmaz. Yurt dışı bağlantılarınız işinizi kolaylaşıyor ve mutlaka eBay'e yolunuz düşüyor. Ülkemizde temiz cihaz bulmak imkânsız değil ama biraz zor. Bu hobiyle uğraşanlar da birbirlerine destek veriyor. Bazen buluyorsunuz, başkası alıyor. Alıyorsunuz arızalı çıkıyor. Kısacası bütçe ve sabır sahibi olmanız; biraz da tornavida tutabilmeniz gerekebiliyor.

Arkadaşlarım "Hâlâ bunlarla mı oynuyorsun?" diyorlar. Bu oyunların görsel şölen olmadığının hepimiz farkındayız. Ancak gerçek sade oyun keyfini ancak bu cihazlarla alıyorum. Önemli olan da bu değil mi?

"Dijital indirme mi? Almayayım..."

EMRE SÜMER (TANIDIK GELDİ Mİ?)

Ve gelelim bana. Koleksiyonculuk çok uzun zamandır içimi yakan bir hayal olsa da bu işe ancak sene başında başlamak nasip oldu. Tabii





emekli sandığı

JULIAN GOLLOP

Gollop, 1982 yılından beri faal olan, görüp görebileceğiniz en sağlam sıra tabanlı strateji yapımcılarından biri. Ortaya koyduğu yapıtlar arasında ***Chaos: The Battle of Wizards, Rebelstar, Lazer Squad*** gibi gayet kafa çalıştırıcı oyunlar var ama kendisini tanıma ihtimalinizin en fazla olduğu oyun 1994 yapımı ***XCOM: Enemy Unknown.***

Julian Gollop, XCOM'un yanı sıra ***Laser Squad***'ın ve Rebelstar'ın çok ön plana çıkmayan ama kendi içlerinde ciddi oyuncu kitlelerine sahip olmayı başarmış devam oyunlarında görev aldıktan ve yine aynı şekilde çok duyulmamış ama başarılı bir gerçek zamanlı strateji denemesi olan ***Magic and Mayhem***'i yaptıktan sonra bir süre sessizliğe gömüldü.

Yaptığım araştırmadan öğrendiğime göre İngiltere doğumlu olan Gollop evlendikten sonra 2006'da Sofya'ya yerleşmiş ve bir süre sonra Ubisoft Sofia stüdyosunda çalışmaya başlamış. 2008'de çıkan Chessmaster Live'de görev aldıktan sonra çok sayıda platforma çıkacak olan yeni bir ***Ghost Recon*** oyununda görevlendirilmiş. O oyun iptal olunca ortada yalnızca DS için hazırlanmakta olan ve sonradan 3DS'in çıkış oyunlarından biri haline getirilen ***Ghost Recon: Shadow Wars*** kalmış, Gollop da ona girişmiş. ***XCOM***'dan sonraki bütün işleri gibi bu da başarılı ama geniş kitlelere hitap etmeyen bir proje.

Bundan sonra ***Assassin's Creed: Liberation***'da görev alan Gollop "N'apıyorum lan ben? Ne işim olur benim Assassin's Creed'le falan?" şeklindeki düşüncelerle dolunca projenin ortasında 2012'de Ubisoft'tan ayrılmış. Şu an ise ***Chaos***'un yeniden yapımı olan ***Chaos Reborn*** üzerinde çalışıyor.

Yani "XCOM'un yaratıcısı" zaman zaman oyun dünyasından uzaklaşmışsa da aslında hiç tam anlamıyla kopmadı. Fazla duyulmamış başarılı oyunlar üretmeye devam etti. ***Chaos Reborn***'un da zevkle oynanacak bir oyun olacağına kesin gözüyle bakıyorum. **-Ömer**





XCOM: Enemy Unknown

UFO: Enemy Unknown ya da X-COM: UFO Defense gibi daha az bilinen isimleri de bulunan XCOM: Enemy Unknown malum, birden fazla kez Tüm Zamanların En İyi Oyunu seçilen, bir sürü devam oyunu olan gerçek bir kült. İki yıl önce Fraxis'in elinden çıkan yeniden yapımı da gerçekten müthişti ve o da biz dahil birçok yerden Yılın Strateji Oyunu ödülü almayı başardı.

Chaos Reborn

Gallop'un şu an üzerinde çalıştığı, 1984 yapımı Chaos: The Battle of Wizards'ı yeniden yapma projesi. Yıllardır sürekli bu oyunun yeniden yapımı için istek aldığını belirten Gallop, Ubisoft'tan ayrıldıktan sonra bir Kickstarter kampanyası başlattı ve geçtiğimiz Nisan ayında 180 bin dolarlık barajı 210 bin dolar ile aşmayı başardı. Ta 1984 yapımı bir oyun için çok iyi bir başarı gerçekten. Beklemedeyiz.

sen bu oyunu bilmezsin

CHASE THE EXPRESS (COVERT OPS. NUCLEAR DAWN)

Oyuncu milletinin eleştirmekten ve beğenmemekten anlamsız bir keyif aldığını düşünüyorum. Uzmanlık alanı "beğenmemek" olan oyuncular var artık, oynamaya ya da bilmeye ihtiyaçları yok, uzaktan bakıp beğenmeme hakları var bunların. Mesela şu oyunun internetteki notlarına bakıyorum ve "Lan ben acaba başka bir şey mi oynadım?" diyorum.

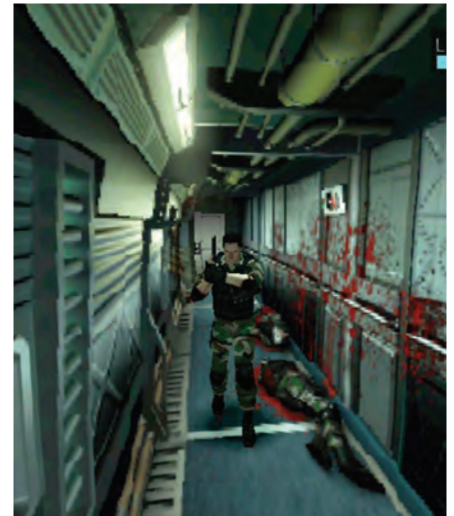
Chase The Express (ABD adıyla Covert Ops. Nuclear Dawn) döneminin pek çok aksiyon-macera oyunu gibi tipik bir Resident Evil klonu. Hele ki sağa sola takla haricinde kontrol sistemi, hatta eşya depolama sistemi bile birebir aynı. Racoon City ve zombileri çıkarın, yerine Rusya'dan Fransa'ya giden bir tren ve teröristleri koyun, alın size CTE. Ama bence gayet de güzel bir klon, hatta can feda böylesine.

İşte Ajan Jack Morton olarak, nükleer başlıklar ve başbakanı taşıyan trenin teröristler tarafından ele geçirilmesiyle olaya el atıyoruz falan fıstık. Oyunda verdiğimiz bazı kararlar gidişatı kısmen değiştirdiği gibi 3-4 tane de farklı son var. Ama özellikle grafikler ve ara videolar zamanı için oldukça hoş.

Zaten benim takıldığım nokta burada başlıyor. CTE size kesinlikle olduğundan fazlasını vaat etmeyen, epik olmaya çalışmayan ama olduğu şeyin de sonuna kadar hakkını veren bir oyun. Ayrıca gayet de adamı başına kilitleyen cinsten. Hele ki klasik aksiyon-macera oyunlarını seviyorsanız hata bulmak için özel bir çaba sarf etmediğiniz sürece keyif alacağınıza da eminim. Siz dinleyin Emre kardeşinizi. **-Emre**

Aksiyonun Dibine Vurmak

"Saatli bombayı son saniyede durdurma" aksiyonunu bana yaşatan oyundur CTE. Hakikaten oyunun son sahnesindeki bombayı saniye değil resmen saliseler kala durdurabilmiştim. Hey gidi günler...



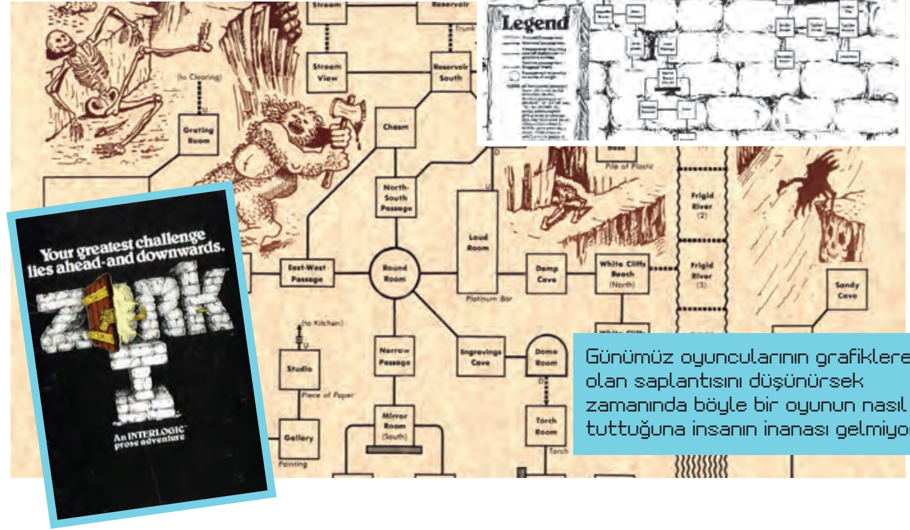
ÖYKÜ ANLATIMINI ÖNE ÇIKARAN İLK OYUN: ZORK

Öncelikle bu konu seçimi için yakın arkadaşım Aslan Kızılçay'a teşekkür etmeliyim. Zira kendisinin "Abi senin oyun hikâyeleri gelişiminin tarihiyle ilgili yazın var mı?" sorusu sonucu buradayız. Demek ki yokmuş, ben de yeni fark ettim. Aslında "İlk öykülü video oyunu" biraz muallâkta kalan bir mesele. Çünkü Pong'a bile "Tenis oynayan iki kişinin macerası" diye yaklaşabilirsiniz. O yüzden asıl soruyu şu şekilde sormak gerekiyor: Aksiyondan ve maceradan ziyade öykü anlatımını öne çıkaran ilk oyun hangisiydi?

Bu sorunun cevabı için 1977'ye kadar gitmek gerekiyor. Atari 2600'ün devrimsel oyunu ***Adventure***'ın da esinlendiği Colossal Cave Adventure'dan esinlenen Tim Anderson, Marc Blank, Dave Lebling ve Bruce Daniels ekibi grafikten ziyade anlatımı güçlü bir oyun yapmak istiyor. Ne de olsa aynı dönemlerde rakipleri, Spacewar'la uğraşmakta. Yaratıcı olmak lazım. Bunun için de önce adını ***Dungeon*** koydukları bir oyun üzerinde çalışmaya başlıyorlar, fakat D&D lisansından çekindikleri için bu adı değiştiriyorlar.

Malumunuz dönemin çoğu metin temelli oyunu "Köşede bir sandık var", "Canavar öldürüldü" gibi oldukça sığ cümlelerle dolu. Bunu yapmak istemeyen ekip oyunu ilgi çekici bir öykü ve detaylı betimlemelerle adeta bir roman gibi işlemeye başlıyor. Hatta oyuncunun ara sıra karşısına çıkan rakip bir hırsız karakter ekleyerek de tarihteki eli ayağı düzgün ilk bilgisayar kontrollü aktif karakterlerden birine imzalarını atıyorlar. Bununla da yetinmeyip oyuncu da öykünün içine iyice girebilsin diye "Para ve kılıçları al, yüzüğü çantana at" gibi karışık komutların bile algılanabildiği bir sistem yerleştiriyorlar oyuna. Öyle ki oyun sadece ve sadece metin içermesine rağmen disklere sığmayıp üç ayrı bölüme ayrılmak zorunda kalıyor.

Böylece öykü anlatımına önem veren ilk oyun *Zork* oyuncularla buluşuyor. Çok şükür ki oyun hak ettiği değeri bularak 300.000 kopya gibi dönemi için fantastik bir satış rakamına ulaşarak aslında öykülerin oyunlarda çok önemli bir element olduğunu dünyaya kanıtlıyor. İyi ki de ispatlamış, yoksa ***Metal Gear Solid***'siz halimiz nice olurdu... **-Emre**



Günümüz oyuncularının grafiklere olan saplantısını düşünürsek zamanında böyle bir oyunun nasıl tuttuğuna insanın inanası gelmiyor.

oradaydım

Hayaller ve Gerçekler

[Silent Hill: Shattered Memories - Final]

Dr. Kaufmann hastasını şaşkınlıkta dinlemektedir. Devamlı olarak rehabilitasyona gelen hastasının ağır bir travma geçirdiğine inanmaktadır, çünkü anlattıkları inanılır gibi değildir. Hastasının anlattıklarına göre bir kaza sonucu Silent Hill adındaki kasabaya düşen Harry Mason, uyandığında kaybolmuş olan kızı Cheryl'i aramaktadır. Lakin kasaba tamamen terk edilmiş olmasının yanı sıra, ağır bir sise sahiptir ve aniden her tarafı buz kapladığında canavarlar tarafından kuşatılacak kadar da bu dünyanın ötesinde bir yer gibidir.

Anlattıklarına göre Harry bu gibi korkunç bin bir türlü badireyi atlatır, hayatta kalır, hatta arabasıyla denize uçmasına rağmen bir şekilde kurtulur ve bıraktığı ipuçlarını takip ederek kızının onu beklediği tarihi denizci fenerine ulaşır.

Lakin doktorun artık bu zırvalıklara tahammülü kalmamıştır. Elindeki viski bardağını duvarda patlatır ve bağırır: "Uyan artık! Bunların hepsi saçmalık, yalnızca kendi kafanda yarattığın bir kurgu, bir dünya! Gerçek dünyaya geri dön! Yaşamaya devam et!"

Bu sözler üzerine hasta koltuğunda oturan Cheryl Mason ağlamaya başlar. Kötü anılarla dolu gerçek dünyaya dönmesi için hiçbir sebebi yoktur çünkü. Annesi ve babası uzun süre önce ayrılmıştır ve çok sevdiği babası Harry'i bir trafik kazasında kaybetmiştir. Ama onun zihninde babası hâlâ ölmemiş ve bütün korkunç engellere rağmen kızı Cheryl'a ulaşmaya çalışmaktadır. O hâlâ yaşayan bir kahramandır.

Şehrin tarihi fenerindeki muayenehanenin kapısı açılır ve içeri Harry girer, kızına bütün gücüyle sarılır. Her ne kadar bu da bir hayal olsa da onun dünyasındaki bütün gerçeklerden çok daha güzeldir... **-Emre**





Oyungezer
SAYI: 82 - 2014/08

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Enes K., Erden Gümüşçü, Şahap Civelek

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 26 Temmuz 2014

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.


Geçen yılın en iyi oyunu, PS4
versiyonuyla geri dönüyor!
THE LAST
OF US:
REMASTERED
Oyungezer Eylül Sayısında.
Sakın Kaçırmayın!